3

ДЕКЕМВРИ 2000

В БРОЯ: Evil Islands, Rune, The Untouchable, Star Trek DSN The Fallen, Resident Evil 3, Starship Troopers, V-Rally 2, Konung, Airfix Dogfighter, Vyruz, Championship Manager 2001, Blair Witch vol.2, MS Combat Flight Simulator 2, Buzz Lightyear of Star Command, Pacman, Monkey Island Series, Catechumen

PC CLUB

www.   .com



с диск - 4 лв.

без диск - 2 лв.

Ексклузивно

Windows Whistler

Операционната система на бъдещето

Хитове

NO ONE Lives Forever

FIFA 2001

Commandos 2

Delta Force: Land Warrior

Escape from Monkey Island

Multimedia Club

PhotoShop 6

RAID

GSM Software

Chat-програми

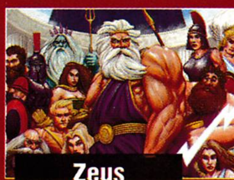
Game Club



Sacrifice



LEGO Alpha Team



Zeus

Постери



NOLF



FIFA 2001





Картата може да се презарежда с 10% отстъпка!

www.interbgc.com

КАРТИ ЗА ДОСТЪП ДО

ИНТЕРНЕТ

Цени:

10 часа................7 лв + подарък 1 час

20 часа............13 лв + подарък 2 часа

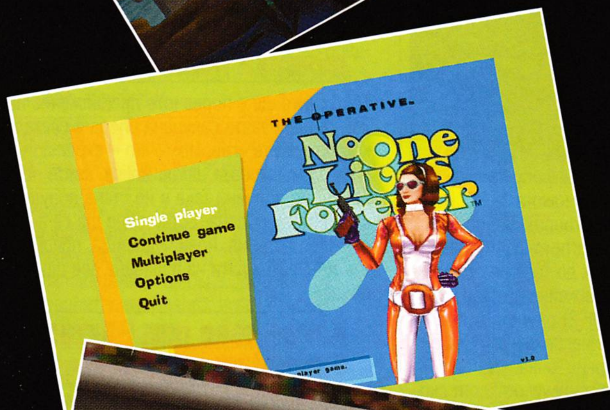
40 часа............23 лв + подарък 5 часа

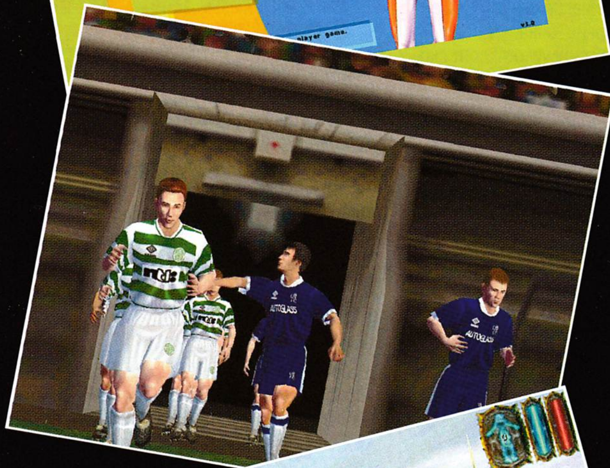
100 часа.......45 лв + подарък 10 часа

Безплатна инсталация във Вашия дом (офис)!

тел.: 9896565, 9733466; e-mail: dimitar@interbgc.com









PC CLUB
www.pcclub-bg.com

News Club

Game Club

Hotspot

Review

Recycle.bin

Junior

Hall of Fame

Fan Club

format c:

Multimedia Club

PC CLUB
www.pcclub-bg.com

PC CLUB ONLINE ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Генко Велев
Отговорен секретар - Иван Георгиев

Редактори: Елица Тодорова, Боян Спасов, Владо Георгиев, Георги Даскалов - хардуер

Уебмастър - Станил Божков
Сътрудници: Никола Икономов, Николай Ананиев, Иван Иванов

Адрес: 1797 София, бул.“Драган Цанков“ 37, **тел.** 9602241, Печат: „Образование и наука“ ЕАД

Издава „Пресгрупа Монитор“ ООД

Информационният елит

Заедно с наближаването на Коледа започна да се усеща и традиционният коледен порой от суперигри. Докато правихме броя непрекъснато се чудехме, коя игра да представим по-подробно, на коя да отделим само страничка и коя въобще да пропуснем. В редакцията пристигна и копие на една от най-добре пазените софтуерни тайни - новата версия на Windows с кодово наименование Whistler, която след броени месеци ще прати в историята и Windows Millennium и Windows 2000. Нашата цел е читателите на PC Club да бъдат най-добре информираните за актуалните хитове, да имат най-пълна представа за новите игри, да бъдат информационният елит сред геймърите. За момента обемът на списанието не ни стига, за да представим всичко интересно. Това е и една от причините екипът на "PC Club" все по-често да гостува на други издания. Наши материали можете да намерите всяка събота във вестник "Монитор", както и на страниците на сп. "Mtel Review".

Като погледнете съдържанието на броя, ще видите пред каква сложна дилема бяхме изправени. Само споменаването на игри като Escape From Monkey Island, Delta Force: Land Warrior, No One Lives Forever, FIFA 2001, Sacrifice, Evil Islands (Rage of Mages 3) или пък Zeus е достатъчно, за да хвърли в екстаз повечето геймъри. Поради това и нашият News Club този път по изключение е доста по-малък. От този брой имаме и специална рубрика за Cheats. Засега тя е само на половин страница, но в най-скоро време възнамеряваме да я разширим подобаващо.

Искаме специално да благодарим на всички, които ни писаха или попълниха анкетите на www.pcclub-bg.com. Вашата подкрепа, препоръки и виждания за бъдещето на списанието са най-важното нещо за нас, защото PC Club се прави именно заради вас, неговите читатели.

Никола Дърпатов

PC Club E

One Must Fall: Battlegrounds



OMF: 2097 беше една от най-добрите one-vs-one fighting игри, издавани някога за PC. Нейното продължение, Battlegrounds, ще ползва енджина на някоя от известните 3D-пуцалки, но геймплеят ще е близък до този на оригинала. Всъщност това продължение се разработваше под друго име (OMF 2) още от 1995 година насам, като проектът непрекъснато беше замразяван и рестартиран. Точна дата още няма, но затова пък на сайта www.omf.com скоро бе публикувана много нова информация.

PlanetSide на Sony

Тази игра ще бъде издадена чак през третата четвърт на 2001 година и то само ако създателите от Sony успеят да се вместят в предварителните графици. Играта се разработва от Verant – създателите на EverQuest, които явно не се страхуват от предизвикателството да се пробват в нови жанрове. Играчите в PlanetSide ще влязат под кожата на наемници, работещи за четири корпорации в далечна галактика. По всичко личи, че тази игра ще е далеч по-сложна от стандартните екшъни и ще включва елементи като управляване на машини или натрупване на умения. Засега информацията е все още доста оскъдна, но ще ви държим в течение.

За Термитите и Новия Световен Ред

Какво е Termite Software? Какво е New World Order? Много просто – имало едно време една фирма, наречена Insomnia Software, която разработвала екшън на име Decay... Дошла злата магьосница и ги превърнала във фирмата Termite Software, разработваща играта New World Order. Край на приказката. Играта е хибридна, но като че ли най-силно се доближава до жанра first person shooter. А ако искате да научите повече – посетете www.insomniasoftware.com .

Tribes 2 за Linux



Loki Games обявиха, че ще пуснат версия на задаващия се multiplayer-хит Tribes 2 за операционната система Linux. Така феновете на "Пингвина" ще могат да се насладят на една от най-очакваните игри на 2001 г. наравно с потребителите, които ползват Windows.

Origin и Electronic Arts обявиха нова Ultima

Third Dawd ще е поредното продължение на най-грандиозната сапунена опера в света на компютърните игри. По-точно – expansion pack за мрежовата Ultima Online, която по обясними причини така и не стана популярна в милата ни родина. Естествено ще се включват нова история, нови чудовища, предмети и т.н. Конкретна дата на издаване все още не е обявена.

Какво ново при Blizzard Entertainment?

Ако сте фен на "безгрешната" фирма, горещо ви препоръчваме да прочетете материала за нея, публикуван от Gamespot (pc.gamespot.com). Там ще намерите историята на фирмата, представяне на най-видните членове и ексклузивно инфо за бъдещите им планове. А иначе Blizzard си работят на пълна пара и наскоро публикуваха нова информация за Warcraft III и expansion-а на Diablo II.

PC Club гостува на "Монитор" и Mtel Review

Рубриката игри, дело на нашия екип, вече стана постоянна в съботния брой на "Монитор". Там редовно ще представяме кратки прегледи на най-новите геймърски хитове. Собствениците на GSM-и пък ще могат да намерят наши материали и на страниците на сп. "Mtel Review", което се разпространява безплатно за абонатите на GSM-мрежата.

Още един основател на Bullfrog напуска



След Питър Молиньо и Лес Едгар напусна култовата фирма. Той ще се присъедини към английската компания Creature Labs, където ще отговаря за изкуствения интелект. Въпросът е какво ще остане от някогашната славна фирма Bullfrog при такова масово изнасяне на най-добрите хора от нея?

Driver 2 е готов

Infogrames обявиха, че дългоочакваният Driver 2 е пратен за производство. Лошата новина е, че на първо време играта ще излезе само за PlayStation. По PC-версията се работи усиле-

xpress

но, но засега няма обявена дата.

Симулатор на Rage Software

Rage обявиха, че работят върху нова версия на популярния симулатор Eurofighter. Играта ще се появи през пролетта на 2001 и ще предлага типичните за Rage красоти, придружени от невиждан реализъм.

Simon 3D gone gold – слухът е потвърден

На официалния сайт www.simon3d.com потвърдиха ширещия се слух за "златния" диск на дългоочаквания куест Simon 3D. Ако тази release candidate-версия бъде одобрена от разпространителите Hasbro, играта съвсем скоро ще види бял свят.

Expansion за Red Alert 2

Суперхитът на Westwood ще бъде продължен и то съвсем скоро. От фирмата наскоро потвърдиха, че работят с пълна сила върху expansion. Засега не са обявени почти никакви детайли, а и самата дата на публикуване е строго секретна. Все пак ако се съди по темповете, с които миналата година се появи C&C: Firestorm, можем да очакваме, че феновете на Red Alert 2 ще имат повод за радост някъде в края на пролетта на 2001 г.

Докарайте SEGA до фалит

Не, това не е шега. От самата компания SEGA предлагат на всички геймъри възможността да помогнат лично за по-бързия фалит на фирмата. Това може да стане, ако си купите икономическата стратегия SEGA Gaga, която се разработва в момента. В нея имате възможност да поемете съдбините на SEGA и да видите със собствените си очи, че бизнесът с видеоигри не винаги е много весела история :-) Естествено авторите на играта разчитат, че повечето геймъри все пак ще положат някакви усилия и ще успеят да доведат фирмата до някакви порадостни резултати от сегашните.

3D-екшън с Ozzy Osbourne



Тази новина ще хвърли в екстаз феновете на Black Sabbath и на Ozzy. iRock Entertaiment в момента разработват first person shooter, главната роля в който се изпълнява именно от Ozzy "The Madman" Osbourne. Играта ще се появи за PC и Playstation 2 през втората половина на 2001 г. и ще бъде основана за разработвана специално за нея графична система, която според авторите й ще засенчи всичко виждано до момента.



Earth and Beyond се очаква да бъде поне 10 пъти по-детайлна от досегашния лидер при Online-игрите – EverQuest (на снимката).

Westwood

Въвлечени в нов скандал

Earth and Beyond ще е изцяло ориентирана за мултиплейър през Интернет

Шумотевицата около изтичането на филмчето за Emperor: Battle for Dune утихна, но нова изпусната информация породи сериозни пререкания между фирмата от Las Vegas и журналистите.

Иван Георгиев

Westwood доскоро бяха сочени като една от малкото компании, които успяват да запазят фирмените си тайни. Първата информация за Red Alert 2 дойде от тях самите, а не от многобройните фен-сайтове. Също така е известно, че в повечето случаи съумяват да опазят продуктите си от лапите на пиратите, поне до официалните им пускови дати. Но напоследък фактите сочат, че стройната им система е разклатена. Dune 3 не можа да стане изненада, а само две седмици по-късно беше разпространена секретна информация за игра, чиято разработка е започнала още преди четири години. Името на въпросната игра не е известно, но Westwood са регистрирали домейна earthandbeyond.com, така че всички медии приеха това за точното заглавие.

Computer and Video Gaming първи пуснаха новината заедно с кратко превю за същността на играта и веднага си навлякоха гнева на Westwood. В новината се твърди, че Earth and Beyond ще е изцяло ориентирана за мултиплейър през Интернет, където потребителите на конзоли също ще могат да участват. Дори се предвижда опция, позволяваща въвеждане на данни през мобилни телефони. Концепцията на EaB е изградена върху популярни фантастични филми като Star Trek и Star Wars, а именно пътуване в Космоса и/или изследване на над 200 чужди планети. Възможните кариери са ловци на глави, войници, магьосници и евентуално превъплъщения в някои от извънземните раси.

Може би разработчиците щяха да прегълтнат предсрочното пускане на данните за играта, ако от Computer and Video Gaming не си бяха позволили коментара, че Westwood работели основно върху Earth and Beyond, а игри като Tiberian Sun и Red Alert 2 са направени колкото да се отчетат с нещо пред Electronic Arts. PC Club се свърза с Ted Morris от Westwood, който отговаря за връзките с пресата, за официално становище по въпроса. В отговора, който получихме, се твърди, че изявления като това на CVG са чисти спекулации и нямат нищо общо с действителността. Г-н Morris потвърди, че Westwood работят по online игра, но отказа да ни даде повече детайли, като ни увери, че продуктът ще бъде официално обявен до края на тази година, а на изложението E3 през май 2001 ще бъдат пуснати повечето подробности. Единственото, което успяхме да изкопчим, е, че няма финално решение за името, а също така, че ще бъде заглавие само за PC.

COMMANDOS 2

Слонове, бултериери и изкусителни рускини

■ Pyro Studios ■ www.eidosinteractive.com ■ TRD: март 2001

Никола Икономов
j_roger@usa.net

Дългоочакваното продължение на Commandos има всички шансове да повтори успеха на предшественика си. Commandos 2 напомня на превъзходен филм - възможността на виртуалната камера по всяко време да се приближава към действието и при нужда пак да се отдалечава, е нещо, на което би завидял всеки холивудски оператор. За невероятната кино-атмосфера на играта основна заслуга има изключително детайлната графика, при създаването на която е обърнато особено внимание на реалистичната обстановка и характерното за Втората световна война въоръжение.

Според шефа на авторския екип, Гонзо Суарез, за Commandos 2 е бил създаден напълно нов графичен енджин, нямащ нищо общо с този на предшественика. Това със сигурност е малко преувеличено, но талантливите испанци от Pyro са направили достатъчно подобрения в тази насока, че да не се притесняват от конкуренцията. На този етап играта изглежда просто феноменално с невероятно реалистичните анимации на превозните средства и виртуалните човечета, както и с прекрасните фонови графики, достойни за геймърски "Оскар". Обстановката, в която се развива действието, е много по-интерактивна от преди: командосите ви могат да се катерят по стълбове и мачти, да се спускат по телени въжета, да се набират по парапетите на балкони, да карат мотори и танкове. Може да ви се стори шокиращо, но цялото това графично великолепие няма да изисква от вас 3D-ускорител, а според производителите ще можете да подкарате играта дори на барака като Pentium 166 с 32 MB памет, разбира се, на най-ниската разделителна способност - 640x480 точки. На фона на всичко това не е чудно, че Pyro се гордеят толкова много с енджина на Commandos 2. Въпреки неоспоримите му качества обаче те нямат намерение да го използват за друга игра или да продават лиценза му. Някои немски колеги с право отбелязаха, че ако с този енджин се направи ролева игра, тя би могла да скрие топката на всички останали заглавия в жанра.



Какво ли не прави човек, за да не пропусне неделната служба...



И скот, и стопан духовно сближени. Зелената барета и бултериера Уиски.

Осмина смелчаци и куче на име Уиски

Както и в предишната част на играта, тук отново ще можете да поемете контрола над зелената барета, гмуркача, шофьора, експерта по експлозивите, снайпериста и непрекъснато сменящия дегизировката си шпионин. Сега обаче "мръсната половин дузина", позната от Commandos: Behind Enemy Lines, се е обогатила с две изключително ценни попълнения. Първо ще се спрем на дамата - съблазнителната Наташа, която имаше малка поддържаща роля в mission pack-a Beyond the Call of Duty, а сега се радва на привилегията името й да бъде изписвано редом с това на останалите главни герои. Най-силното оръжие на привлекателната рускиня е разточителната й женственост. С убийствения си чар и дълбокото си деколте, тя е способна да отвлече вниманието дори на най-предпазливите пазачи. Към екипа ви се е присъединил и безшумният уличен крадец Лупин, който може да се справи с всяка ключалка или трезор. С него командосите стават точно осем. Осем ли? Хмм, това число май е свещено единствено в книгите на Тери Пратчет. За да стигнем до далеч по-завършеното и съвършено девет, ни трябва още един герой. Ще го намерим в лицето, или по-скоро грозноватата свинска муцунка на черно-



ФАКТИ:

- сексапилната Наташа се завръща
- кучета и слонове
- различни превозни средства
- удобен, интуитивен интерфейс
- изображението може да се върти и zoom-ва
- 12 мисии с множество подзадачи

белия бултериер Уиски. Той ще може да бъде повикан посредством специална свирка и ще играе ролята на разносвач на предмети, нещо като кучешки вариант на Митко Палаузов или овчарчето Калитко. Идеята е следната: ако някой от командосите ви се нуждае примерно от ръчна граната, но поради множество пазачи никой от съекипниците му не може да се добере до него и да му я подаде, влиза в действие Уиски. Все пак имайте предвид, че "инвентарът" на четириногия е доста скромен, така че не разчитайте, че ще можете да напъхате под каишката му някой "Панцерфауст". Като стана дума за инвентар, в Commandos 2 едно от интересните нововъведения е, че сега всичките ви командоси ще могат свободно да разменят помежду си притежанията и оръжията си. Тук изниква един много важен въпрос - значи ли това, че всеки един от хората ви ще може потенциално да използва всички предмети и пушкала? Отговорът е да, макар че съответните специалисти ще боравят най-добре с характерните за тях приспособления. Поради увеличения брой и възможности на командосите обаче сега някои от тях притежават разностранни таланти.

След интензивни шофьорски курсове сега цялата ви банда може да кара обикновени превозни средства като джипове и мотори. По-трудни за управление машини като например хидроплани, обаче са достъпни само за специалиста-шофьор. Танковете ще изискват екипаж от двама души - един, който да управлява металния колос и друг, който да поеме оръдието.

Сам вкъщи

Сигурно на много от вас им се е приисквало в първия Commandos да могат да влизат в прекрасно нарисуваните къщи, които служеха сякаш само за декор. Сега тази "Terra incognita" е достъпна за вас, като командосите ви ще могат да се промъкват във вътрешността на всяка сграда, колиба или дори в подводници и крайцери. В къщите важат съвсем нови правила - скърцането на стъпки по дървения под веднага ще алармира копоите, които ще започнат да обхождат всички етажи и да претърсват едно по едно помещенията. Способностите на новия герой - крадеца, ще са най-полезни именно при безшумното проникване в някоя сграда. Подобно на човека-паяк, Лупин пъргаво ще се покатерва по стените, ще влиза през прозорците и ще се справя дори с най-упоритите ключалки или сейфове. В чекмеджета и сандъци ще можете да намерите някое от новите оръжия (напр. горелка), муниции и полезни джаджи. За да предотвратите конфузната ситуация да се изръсите в някое помещение, пълно с вражески войници, ще можете да надзървате през прозорците дали теренът е чист. При такива ситуации в горния ъгъл на екрана ще видите изображение на вътрешността на стаята. Същото, разбира се, ще важи и ако сте вътре в някоя сграда и гледате през прозореца навън.

Mission Impossible

Макар че в Commandos 2 често ще има много динамични моменти и напрегнати ситуации, не трябва да забравяме, че това не е екшън-игра. Както и в Behind Enemy Lines, успехът ви ще зависи изключително от внимателното планиране на всяка стъпка и съгласуването на действията и тактически правилното комбиниране на способностите на различните командоси. Търпение, внимание и наблюдателност. Ако не ги притежавате, се откажете още сега, тъй като в тази игра открити конфронтации с врага са напълно невъзможни. Идеята е в това да не бъдете открити, да останете незабелязани, като елиминирате безшумно множеството стражи или ги избягвате. Точно тук влизат в употреба различните умения на управляваните от вас специалисти. Враговете ви този път, освен задължителните лоши нацисти, са и фанатизираните японци, които са готови да ви изтезават цял живот да ядете полусурови водорасли и безсолен ориз, ако им попаднете в ръчичките.

Наскоро Eidos решиха да не продават изпадналата си в затруднения фирма и да заложат на успеха на новия Commandos. Е, ако с тази игра не успеят да си възвърнат пазарните позиции, наистина никой не може да им помогне.



Кой идиот вдига толкова много шум в този ранен час?

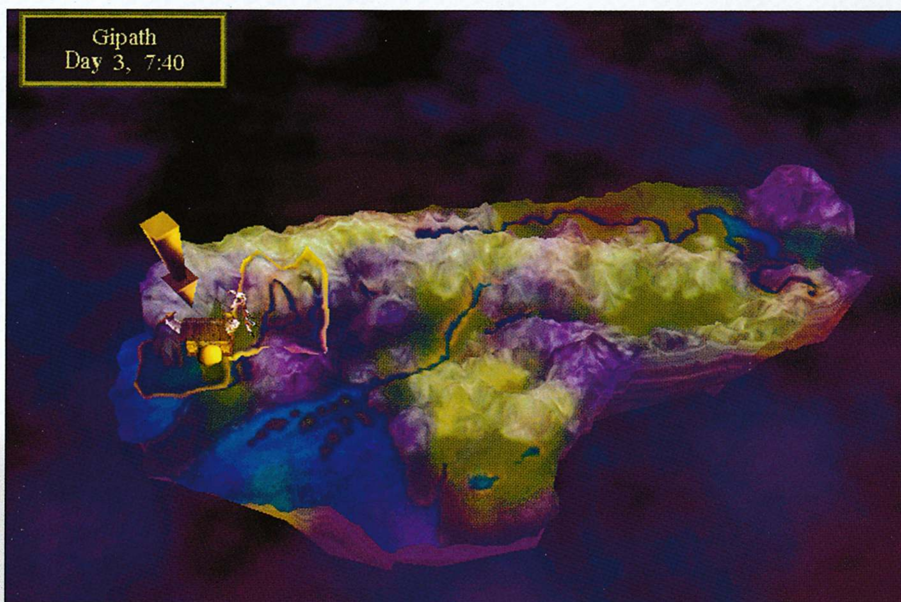


Извинете, къде се намира хотел "Каза дел мар"? Мисиите този път ще ви отведат в най-екзотичните кътчета на планетата.

Evil Islands: Curse of

Rage of Mages 3 в триизмерен облик

■ Nival Interactive ■ www.evil-islands.com ■ P II 233, 64 MB RAM, 8 MB Video ■ RPS (Role Playing Strategy)



Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	6	9	8

Остров Gipath е стартовата точка на приключенията ви.

Има един стар виц "Вярно ли е, че сме продали кораб с компютри на Япония? Абсолютно вярно, само че не е кораб, а кашон, и не са компютри, а компоти, и не сме ги продали на Япония, а сме ги подарили на Етиопия".

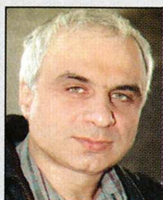
Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Точно като в този виц беше и новината за играта Rage of Mages III, която прочетох на един нашенски сайт – някакъв абсолютен качамак, от който си личеше, че авторът изобщо не е в час по въпроса :-)

Истината е, че Rage of Mages 3 вече излезе, но поне засега под заглавието Evil Islands: Curse of the Lost Soul. Причините за новото заглавие са няколко и зависят от фирмената политика на производители и дистрибутори. Има шанс в бъдеще нещата да се променят и познатото заглавие пак да се завърне, но поне засега поизводителите Nival Interactive нямат това намерение. Действието на Evil Islands: Curse of the Lost Soul се развива на същите тези разпокъсани и разхвърляни в пространството острови, които се крепят единствено на силата на магията на могъщи магове. Преди много години тези острови са образували една цяла земя, но неудачен експеримент почти унищожава всичко живо по нея и оцелелите намират убежище на тези малки късчета носеща се в пространството земя. Единственият начин да се пътува от един остров на друг е посредством магията и това далеч не е по възможностите на всеки. За да се усложнят още повече нещата, кралствата, управляващи тези острови, непрекъснато воюват помежду си и това е в допълнение на многобройните орди от най-различни зверове и чудовища. В предните две части нашият герой по волята на съдбата се намесваше да предотвратява сериозни катаклизми, които заплашваха с унищожение малкото оцелели обитаеми земи. В тази последна част нещата са доста по-различни – сега главният герой (който в началото прилича повече на персонаж от комедията "Мъже в чорапогащи") по неизвестни причини се озовава на Gipath – напълно чужд и непознат остров и при това е загубил и всичките си спомени за себе си и за своя роден край. Околната среда не е от най-гостоприемните, а единственото му оръжие е бронзов ритуален нож, така че първата му задача е да тръгне по следите на няколко бързо побягнали жени и да се опита да стигне до някакво селище. Там го очаква нова изненада – внезапната му поява и ножът от неизвестен материал (явно бронзът е непознат в този край) съвпадат с древно местно предсказание – че в дни на огромни трудности ще се появи Избранникът (The Chosen one)... и т.н. Вече навярно ви е ясно как нашият герой ще трябва да се впусне в приключения. Това всъщност съвпада и с неговите планове, тъй като няма друг начин да открие нещо повече за себе си и да се върне в родният край.

Evil Islands е първата игра от поредицата, в която се използва изцяло

ОТ АВТОРА



■ Най-впечатляващото постижение на производителите е интерфейсът, който дава огромни възможности, но въпреки цялата си сложност е интуитивен и лесен за използване.



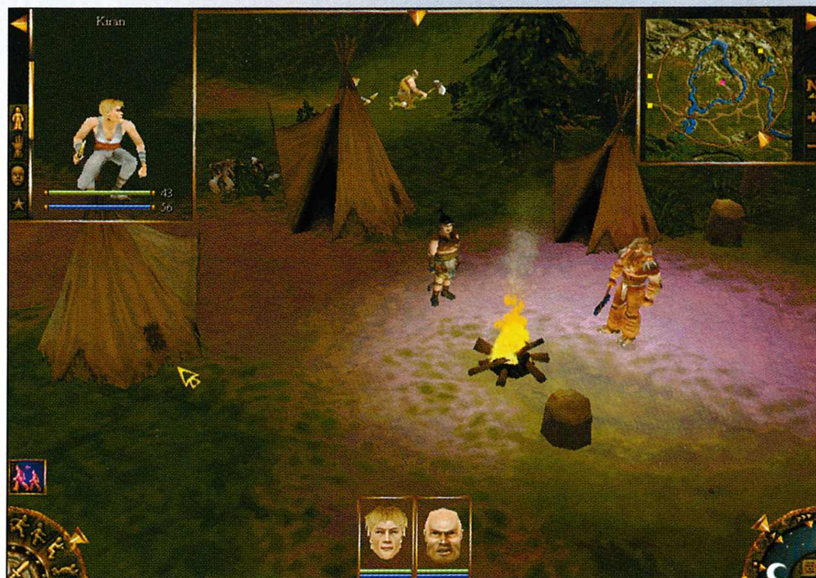
Миникартата горе вдясно е безценна за ориентиране.

the Lost Soul

3D-графика и резултатът е впечатляващ! Околната среда, хората и различните зверове са изобразени доста добре и са с добре анимирани движения. По подразбиране камерата следи полето от "орлов" поглед, но имате пълна свобода на действие – можете да я въртите, да разглеждате цялата карта (виждате терена, но не и живите същества) или да zoom-вате, докато фигурите изпълнят целия ви екран.

Второто добро постижение на Nival е интерфейсът. Това е нещо, с което често се експериментира и резултатите са плачевни – но в случая е точно обратното. Рядко се среща интерфейс, който да изглежда толкова сложен и същевременно да е така добре подреден и удобен. Управлението се осъществява с помощта на мишката и набор от "hot keys", като производителите са се отказали от клавиши, които да се асоциират с определени действия (например "J" за jump или "P" за пауза), а използват просто поредните клавиши, така, както са на клавиатурата ("Q", "W", "E", "R" сменят оръжията и т.н.). Отделно в периферията на екрана са разположени прозорци, които показват допълнителни изгледи или бутони. Можете да ги използвате, за да извършите действия с мишката, да разгледате нещо или просто с един click да ги разкарате. В средата най-отдолу на екрана са показани персонажите ви. Героят ви може да вербува до двама спътници, като с един поглед оценявате какво е състоянието им и кой от тях е активен в момента. Добрата новина е, че смъртта на някой от тях не води до край на играта, както беше в предните две части. По отношение на интерфейса има само едно спорно решение – работата с inventory-то. Имате достъп да предметите в него само ако сте в някой shop или на границата между две карти! Тогава и само тогава можете да екипирате брони, оръжия, да определяте "hot keys" за магии и за "quick items". Това всъщност не е чак толкова лошо, тъй като на практика няма никакъв проблем да влизате и излизате от една карта колкото си пъти искате без каквито и да е отрицателни резултати по отношение на куестовете или изпълнението на мисиите.

Не може да съществува RPG без интересни битки и без развитие на героите ви. Evil Island не прави изключение от това правило, но и тук има няколко уникални решения. Преди всичко в играта нямате класове и персонажите ви не качват нива – но това не означава, че те не се развиват – напротив имате огромна свобода за развитие и огромен избор! Основните характеристики на всеки от тях са само



В началото имате достъп само до това малко селце.

В shop-овете не само можете да купувате и продавате, но и да разглобявате предмети и да изработвате изцяло нови неща, включително и сами да си правите най-различни "magic items" или дори нови магии!

три – strength, dexterity и intelligence, но за сметка на това имате необятен избор от умения, способности и "perks" (като във Fallout). За изпълнението на куестовете и изтребването на противници персонажите ви получават "experience points", които можете да разпределяте по абсолютно произволен и зависещ единствено от вас начин. При самите битки и при изпълнението на куестовете можете да подхождате по два-три различни начина, като грубата сила не винаги ще ви доведе до успех – сред арсенала на героите ви има и такива действия като "backstab", промъкване и пропълзяване, а някои куестове можете да решите единствено чрез най-баналната кражба.

Третата основна съставка на RPG-тата са оръжията и екипировката на героите ви и евентуално наличието на магии и тяхното многообразие. И тук



Лагерът на бандитите не прилича на Лас Вегас.

производителите са се постарали да ни дадат нещо интересно и уникално! В shop-овете не само можете да купувате и продавате, но и да разглобявате предмети и да изработвате изцяло нови неща, включително сами да си правите най-различни "magic items" или дори нови магии! По принцип, за да имате достъп до нова магия, ви трябва съответният "keystone", но всеки keystone (т.е. всяка магия) може да се променя по ваше желание с помощта на добавени "magic runes" и при това към всеки "keystone" могат да се добавят до осем различни "руни"! Остава да се каже, че имате на разположение общо 28 основни "keystones" и 24 "runes" и се опитайте да пресметнете какво многообразие от магии и магически предмети можете да получите (например меч, който да лекува противника :-))!

Единственият сериозен недостатък е озвучаването, и по-точно говорът в играта. Той си е буквално неприятен! Това беше недостатък още от първата част и по неизвестна причина тъпо и упорито компанията Nival продължава да избира с конкурс възможно най-досадните гласове! Отделно героите ви непрекъснато дудват тъпни от рода на "Кога най-сетна ще мога да се наспя?" или "Къде ми е плячката?", което не звучи лошо като го чуете първите два пъти, но е крайно досадно след двеста двадесет и втория път!

И така – дали Evil Islands: Curse of the Lost Soul ще стане хит? Играта притежава всички необходими елементи и напълно го заслужава особено ако се намери добър разпространител за необятния американски пазар!

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	8	9	9

Delta Force Land Warrior

Командосите отново са на линия

■ Novalogic ■ www.novalogic.com ■ PII 300, 4 MB Video Card, 64 MB RAM ■ Combat Sim

ОТ АВТОРА



■ Компанията Novalogic не само е успяла да направи невъзможното и да събере на едно място огромни открити пространства и 3D-графика с хардуерно ускорение; това, което е много важно за нас, са съвсем поносимите системни изисквания. На моя компютър с посредствен Celeron, 16 MB Riva Vanta и 64 MB RAM играта върви прекрасно в режим 800x600 с включени повечето графични екстри и 16-битов цвят.



Само един живот не е достатъчен.



Можете да дропнете пушката си и да вземете този AUG Steyer.

Novalogic този път са успели да постигнат невъзможното! Перфектна 3D-графика с почти всички специални ефекти и филтрирани текстури при запазване на огромните открити разстояния, типични за всички игри от поредицата.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Интересното е, че досега не успях да открия някакви подробности за новия енджин, който са разработили от компанията, за да постигнат тези резултати. Нито на официалния им сайт, нито по многобройните интервюта е казано нещо повече от нищо не значещия термин "хибриден енджин". Че е хибриден, е ясно и на слепеца – при всички традиционни полигонни 3D-енджини постигането на огромни открити пространства е невъзможно – поне ако не разполагате със суперкомпютър Крей под кревата си! По тази причина дизайнерите на открити нива поставят специални препятствия, за да ограничат полезрението – дървета, скали, стени, мъгла (fog) или откритите нива са достъпни само нощно време. Това с мъглата даже често се използва като рекламен трик и се афишира като допълнително предимство на играта – и при някои игри наистина е така. Всеки, който е виждал как постепенно от облаците изплува корпусът на огромен дирижабъл в Crimson Skies, хлъцва от изненада.

Както и да е, тайните на Novalogic са си тайни, резултатът обаче е налице – графиката в Delta Force: Land Warrior вече няма нищо общо с пикселизираните пейзажи от предишните части, когато често беше невъзможно да разберете дали виждате противник или варел с дъждовна вода! А колкото до специалните ефекти – достатъчно е да погледнете облаците в небето или слънцето в пустинята. Добра представа за тях ще получите и като хвърлите една-две гранати – веднага ще обърнете внимание на реалистичните експлозии и на гъстите облаци дим. Не е за подценяване и кръвта, която виждате през снайпера как пръска и оставя петна по стените, когато уцелите противник. Куршумите пък правят дупки по стените или дори по платното на палатките – а аз си увековечих името, като се подписах с изстрели по каменните блокове, от които е изградена Хеопсовата пирамида (пълна простащина:-)).

И понеже стана дума за пирамидите – сред тях се развива и първата ви мисия от single play кампанията – трябва да спасите туристи, взети за заложници от терористи в Долината на пирамидите (съвсем очевидна е връзката с печалните събития отпреди 2-3 години, когато на това място терористи избиха много невинни хора, сред които и една българка). Има само една кампания, но



Cole Harris "Gas Can" със смешната си брадичка.



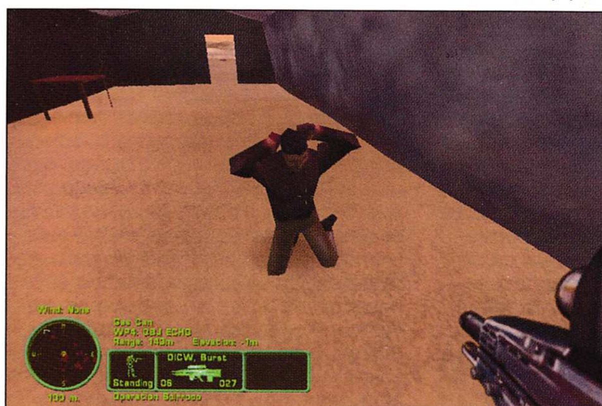
Sweet Erica Swift.

включва двадесет мисии, които ще ви отведат из целия свят и по всичките континенти. Още с първата мисия ще забележите и другите промени освен графиката. В първата Delta Force например single play кампаниите ми бяха напълно безинтересни – освен моя персонаж в мисията участваха още няколко командоси, които изтребваха почти всичко живо, преди да успея дори да се доближа до противника (освен ако не хукнех с картечницата напред като в Quake).

Сега нещата са коренно различни. Целият ви взвод включва общо петима души (трима мъже и две жени), които са персонализирани – със собствени имена, прякори, биографии и със специални умения. По-важното е обаче, че в много от мисиите сте сам-самичък, като единствената подкрепа, която получавате, е сателитната картина, която ви показва местоположението на враговете в непосредствена близост (не разбрах само как сателитът ви показва и враговете, които са се скрили дълбоко в недрата на пирамидите:-)). Има и мисии, в които участва по някое другарче, но обикновено неговата задача се състои в това да ви оказва помощ от далечно разстояние със снайпера. Всъщност все още не съм превъртял всичките епизоди и по тази причина не знам дали има мисия, в която да участва целият ви отряд, но при всички положения винаги на вас ще се пада основната задача. Колкото до специалните умения – по желание можете да ги изключвате като опция, но едва ли някой ще го направи, особено в multyplayer, където те имат най-голямо приложение. За какво става въпрос – любителите да чакат в засада на някой хълм зад добро прикритие вероятно ще изпаднат във възторг от снайпериста Longbow – при него липсва ефектът от дишането при прицелване, което заедно с Heckler&Koch PSG1 – снайпер със заглушител, прави смъртоносна комбинация.

Сериозна новост в Land Warrior са многото нови оръжия. Някои от тях изглеждат доста футуристично, но ако се вярва на производителите, всички те са реални оръжия, които ако не са в масово въоръжение, то поне са в експериментален стадий на производство.

"По добре в затвора, но жив" е желанието на този терорист.



Уникално за играта в мрежа е умението "team medic" (Erica Swift – Mako)

Ако някой от командосите е "убит", разполагате с 60 секунди, за които Ерика може да го превърже и смъртта не се зачита! Това няма да има особено значение в нашите клубове, където в една-две "смърти" в повече не означават нищо, но е безценно за класирането в NovaWorld, където цари свръхжестока конкуренция измежду стотиците кланове (NovaWorld е фирмената мрежа на NovaLogic, където в една игра едновременно могат да участват до 50 души – десет отбора). Другото специално умение на Ерика са талантите ѝ на подводен плувец – тя единствена от целия отбор може да плува назад или настрани. В групата влизат още и Rydel Wilson "Pitbull" – майстор на тежките картечници, при когото няма откат и по тази причина точността на стрелбата е по-добра и което е още по-важно – той е много силен физически и може да издържи един изстрел в повече преди да загине; Jenn Tanaka "Snakebite" – специалистка по схватките с нож (помните, че убийство с нож даваше повече фрагове) и Cole Harris "Gas Can" със смешната си русолява брадичка. Неговата специалност са експлозивните оръжия – той е единственият, който може да използва подцевната гранатохвъргачка все едно е обикновено оръжие – т.е. не е необходимо да прави корекция по височина. Специално с тези гранатохвъргачки има една особеност – в първата Delta Force беше доста трудно, докато свикнете да ги използвате, заради огромната корекция по височина при прицелването, във втората част траекторията на гранатата беше по-малко "тумбеста", докато сега е почти праволинейна (дори да не сте Cole Harris "Gas Can" на малки разстояния, не е необходимо изобщо да вдигате мерника).

Друга по-сериозна новост в Land Warrior са многото нови оръжия. Някои от тях изглеждат доста футуристично, но ако се вярва на производителите, всички те са реални оръжия, които ако не са в масово въоръжение, то поне са в експериментален стадий. Типичен пример е OICW (Objective Individual Combat Weapon), което в момента се намира в краен стадий на разработка и е предназначено да стане основно оръжие на американската армия. Освен него има и още няколко модела assault rifles, както и снайпер със заглушител и нови картечни пистолети (които влизат в стандартното въоръжение и са удобни за близък бой, особено ако основното ви оръжие е с снайпер).

Като стана въпрос за оръжията – компанията NovaLogic е изпълнила и едно свое обещание към феновете – вече можете да "дропвате" въоръжението си и да вземате пушките на убитите врагове – които по този случай са изобразени много детайлно и могат да се разпознаят визуално; освен това можете да използвате и стационарното оръжие, монтирано по разни картечни гнезда. Последното едва ли ще има някакво особено практическо приложение, но пък изглежда много интересно като опция.

И накрая – недостатъците! Досега съм намерил само един-единствен – за съжаление стария бъг с показването на части от тялото през текстурите все още е жив, а това е доста досадно нещо особено в multyplayer... но на фона на многобройните достойнства едва ли ще развали много общото впечатление от Delta Force: Land Warrior като почти перфектната игра!



С техните камъни по техните глави.

Из личния дневник на Гайбръш Трийпууд
"Като улегнал женен пират вече спокойно мога да твърдя, че мат-
рониалният живот в много отношения прилича на ходенето по д-
ката. Вярно, носи силни емоции и приятно повишава адреналина,
пък непрекъснато те ръчкат с остри предмети и във всеки миг о-
ваш да нагазиш в дълбоки води. Илейн е мило момиче, но губернат-

ESCAPE FROM M

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

■ LucasArts ■ www.lucasarts.com ■ P200, 32 MB RAM, 8 MB Video RAM ■ куест

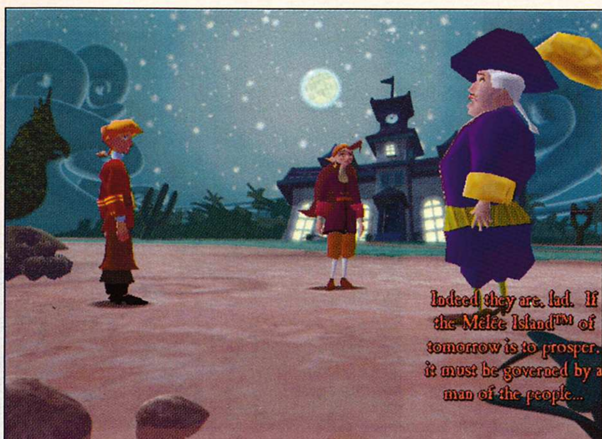
Ах, добрият стар Гайбръш Трийпууд! Може напоследък да се оплаква от брачния си живот и да негодува поради факта, че жена му май е по-компетентен пират от него, но все пак – той е щастливец. Разполага с идиотско име, изградена желязна репутация, прекрасна темпераментна съпруга и цяло ново приключение в четвъртата част на най-великата пиратска сага за всички времена. Щастливци са и куестаджиите по цял свят, защото, когато LucasArts правят нова игра в този конкретен жанр, резултатът винаги е един и същ – малко повече от шедьовър. А специално серията Monkey Island представлява синтез на същността на куестовете от всички времена и новият епизод е задължителен както за старите пушки, които и без това сигурно няма да го пропуснат, така и за новаците, на които тепърва им предстои да се запознаят с Гайбръш, Илейн и Ле Чък и да открият пълната красота на този позабравен класически жанр.

Честно ви казвам – направо ви завиждам!

И ако все още имате някакви притеснения и съмнения дали LucasArts са успели да сътворят достойно продължение на приключенията на Гайбръш, то аз ще ви кажа само едно: You fight like a cow! Упс, май това беше погрешният лаф за конкретната ситуация. Това, което исках да кажа всъщност, е, че Escape from Monkey Island е велика игра, която ще разпали тлеещите фанатични огньове в душите на всички куестаджии, ще ги накара по цял ден да си подсвиркват закачливи пиратски мелодийки и да си мечтаят за гумена-кокошка-с-макара-в-средата™. В дните, през които играх на тази игра, реалният свят ми се струваше някак си блед, скучноват и далечен, и аз се приземявах в него само при необходимост и то за кратко. В момента, в който завърших Monkey 4 и излязох от своя делириум тременс, се нахвърлих стръвно върху клавиатурата и започнах работата си по тази статия. Но пиратският дух на



Това е вторият най-коварен злодей, който някога съм срещал!



Размяна на предизвикателства пред Имението на Губернатора.

Карибите все още кипи във вените ми и току се улавям, как си припявам "Йо-хо-хо и бутилка ром...".

Преди премиерата на играта имах само едно-единствено притеснение – дали серията Monkey Island, която винаги е била класически двуизмерен куест, ще понесе успешно преминаването в 3D. Макар и LucasArts да са некоронованите крале на жанра, досега те имаха в своя каталог само един-едничък триизмерен куест – Grim Fandango, който доста се отклоняваше от класическите канони (с други думи – макар и чудесна игра, той почти по нищо не приличаше на Monkey Island, да речем). Та аз, бидейки предубеден към триизмерните графики като цяло, се страхувах, дали при тази трансформация сагата за Гайбръш няма да загуби своето класическо очарование и да мутира в поредната бутафория (а напоследък бутафории в каталога на фирмата – колкото ви душа иска, макар и главно на Star Wars-тематика). Ей, богу – не бях прав!

Прости ми, LucasArts, защото не вярвах в теб!

Графиката в Escape from Monkey Island не само запазва неповторимата атмосфера на серията, а дори успява да я обогати и допълни. Играта е наследила графичната машина на Grim Fandango, но изглежда в пъти по-добре. След първите 15 минути аз се чувствах така, сякаш Гайбръш винаги си е бил триизмерен, дори можех да се закълна, че си спомням предишните части в 3D. Тази илюзия, разбира се, е плод единствено на разпаленото ми въображение на стар куестаджия, току-що получил последната си порция дрога с етикет Monkey Island. Но едно е безспорно – стилът и характерното излъчване на рисуваната на ръка трета серия са успешно пренесени в четвъртото 3D-продължение. Всичко е точно така, както си трябва – разкривените, нелепи пиратски къщурки, усу-

ската ѝ кариера май я е превърнала в твърде властна личност "Скъпи, недей да разпростираш инвентара си върху чистия под...", "Скъпи, не бива да пиеш грог, когато съм те пратила по задачи...", "Скъпи, това...", "Скъпи, онова...". Но аз съм Могъщ Пират и ще я поставя на мястото си, заклевам се... Какво, скъпа? Да престана да дрънкам глупости и да ида да напазарувам? Разбира се, скъпа."

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	9	9	9

ОТ ГАЙБРЪШ:



■ Ъъъ... вие всички ме познавате - аз съм могъщият пират Гайбръш Марли... исках да кажа Трийпууд. Седемте морета треперят, когато някой изрече моето име. Мразя порцелан и мога да си задържа дъха под вода цели десет минути! Освен това съм женен за най-красивата пиратска принцеса на Карибите... ПОМООООООЩ!

Четвъртата поява на Могъщия Гайбръш

...ONKEY ISLAND™

ОТ ИЛЕЙН:



■ Приятели - авантюристи, нехранимайковци, главорези и корсари! Бързам да ви успокоя, че слуховете за моята смърт са силно преувеличени. От тази висока трибуна найотговорно ви призовавам - гласувайте за мен на предстоящите избори. Разполагам с необорими компромати, че моят опонент е призрак, зомби и демон едновременно. Освен това е лицемер, демагог и не ползва дезодорант. Бъдещето на нашия любим остров е във ваши ръце!



Един стар приятел, който все още не си е открил панталоните.



Панорамен изглед от Lucre Island.

каните като захарен памук облаци и огромната жълта луна... Външният вид на самият Гайбръш малко се е променил, но само към по-добро – с честното си лице и кокетната опашчица, той по-скоро ще мине за всичко друго, но не и за кръвожаден пират... А всички знаем, че "непиратското" излъчване винаги е било съществена част от имиджа на нашия герой. Илейн и останалите персонажи също са моделирани прекрасно, за разлика от доста несъвършените си предшественици в Grim Fandango. Броят на полигоните при героите е увеличен неколкократно. Декорите са предварително рендерирани, което според мен си е много сполучливо решение – съвременните куестове трудно могат да понесат рендеринг в реално време, без това да се отрази пагубно на външния им вид. За щастие авторите не са се изкушили да използват енджина на играта за cut-сцените, а са си направили труда да сътворят специално много качествени 3D-рендерирани клипове.

Къщата на старото приятелче Мийтхук.



Е, покрай толкова хвалби около външния вид на играта, нека изкажа и една-две критики – жалко е, че изобщо не се поддържат по-високи (от 640x480) графични режими. Така например ръбовете около движещите се модели изглеждат неприятно нащърбени, особено ако разполагате с по-голям монитор. Другият голям минус са неизбежно завишените системни изисквания – в случая хубава видеокарта с 8 MB RAM. Не е толкова невероятно висока летва, но много нещастни куестаджии си карат все още на старата Permedia, Voodoo 1 или някой друг подобен музеен екземпляр...

Звуково играта също е на най-високо ниво

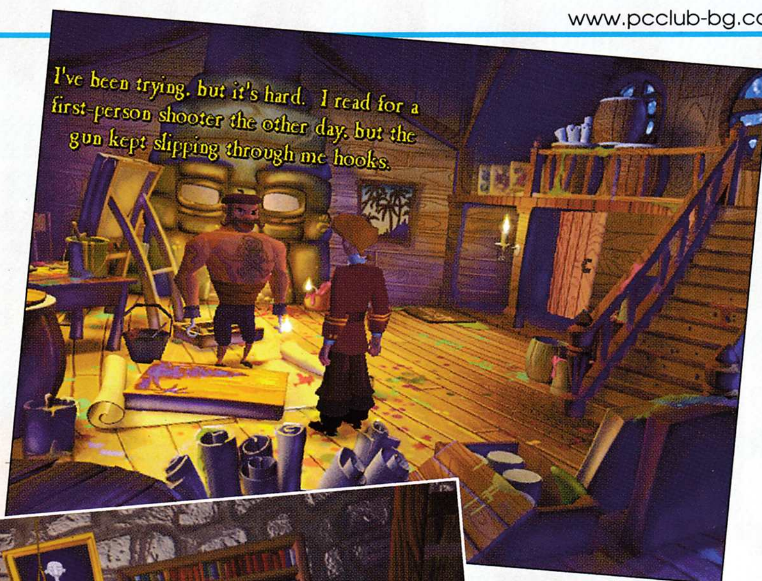
В кредитите се срещат имена като Clint Bajakian и Larry the O, които са добре познати на всички стари фенове на фирмата. Гласовете на героите са професионално записани, като за почти всички главни роли (Илейн, Гайбръш, Ле Чък, Мъри...) са използвани артистите, познати от третата серия. Само един герой от всички ми звучеше някак чуждо и се оказа, че го озвучава друг човек (не, няма да издам кой е – нека познавачите сами го открият).

Интерфейсът много прилича на този в Grim Fandango – използва се само клавиатура, героят ви има три основни действия – Use (евентуално заменено с Talk), Pick и Look. Отново можете да изберете между два режима на придвижване – дирекционален и ротационен. Единственото съществено нововъведение е възможността за комбиниране на два предмета от инвентара, която не присъстваше в Grim Fandango.

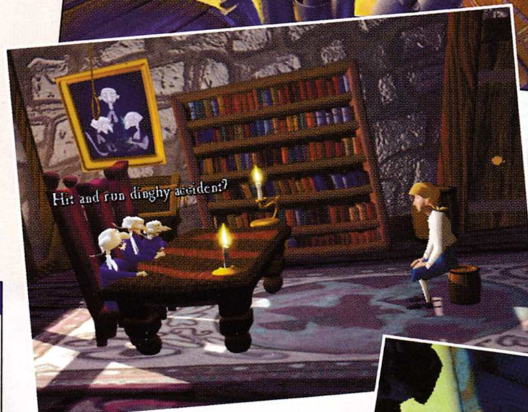
Трудността на загадките е отлично балансирана, така че играта да се хареса едновременно както на опитните, така и на по-зелените геймъри. В началото пъзелите са измамно леки, но съвсем скоро нещата загрубяват и се налага да пуснете сивите си клетки на пълен ход. Най-големите майстори ще се преборят с играта за два дни интензивно геймене (да се чете: "от сутрин до вечер"). За новаците и



Истински-те пирати не се качват на РОЗОВИ кораби.



Ателието на Твореца.



Знаете ли оня виц за трямата адвокати, които...



Какво е пиратската игра без задължителното съкровище?

тези, които нямат възможност да седят по цял ден пред компютъра, ще е необходимо доста повече време. Ще си позволя да повторя един съвет, който съм казвал доста често – колкото и да се затрудните с някоя загадка, колкото и безнадеждно да сте запецнали, дори да сте съвсем отчаяни – в никакъв случай не прибягвайте до помощта на солюшън. Моята теория е, че този тип "помагала" развалят всякакво удоволствие от играта, премахват предизвикателството и са една от основните причини за това, че сега жанрът е в трета глуха (много играчи, след като минат първия си куест по солюшън, така и не посягат за втори). По-добре, ако имате проблем, заредете играта за няколко дни и когато седнете отново пред компютъра, вдъхновението ви със сигурност ще дойде. А и удоволствието накрая е несравнимо по-голямо. Въобще за успешна и приятна игра на всякакви куестове са необходими най-вече търпение, упорство и вживяване в сюжета.

А самият сюжет е забавен и поучителен

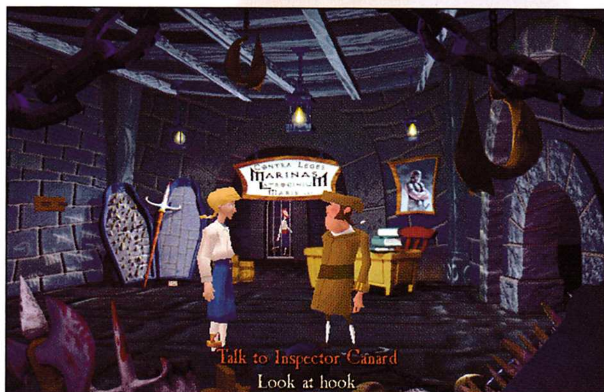
Естествено комично-романтичната атмосфера от предишните серии е запазена. Светът на Monkey Island не е свят, който ще намерите в книга или филм. Всъщност всички клишета от приключенските пиратски романи са пречупени през криво огледало – съзнанието на бащата на серията Рон Гилбърт (който за съжаление не е в екипа на трета и четвърта част, макар и идеите му все още да са живи). Злодеят Ле Чък също е на линия – че какво би била сагата без него – манджа без сол? След като го победихте последователно в трите му превъплъщения – като зъл дух, полуразложено зомби и огнен демон, сега трябва да се изправите срещу най-новото му "аз", а то е по-страшно от всички досегашни свръхестествени ужасии. Защото Ле Чък се завръща като политик на име Чарлз Л. Чарлз (тук издадох една малка тайна, но смятам, че не съм ви развалил удоволствието). А никакви зомбита, духове и демони не могат да сътворят поразиите, които ще създаде един чистокръвен държавник (ако не вярвате – просто погледнете през прозореца). Освен това Ле Чък не е сам – бандата на лошите се попълва от безносия бандит Пегноуз Пит и амбициозния австралийски бизнесмен Ози Мандрил, който иска да изкупи и комерсиализира целите Кариби. За Ози е известно, че няма равен в дуелите, тъй като и най-могъщите пирати лесно се прекършват под напора на сочните му австралийски ругатни. Пит е неуловим престъпник, но има своето слабо място. Това са... патиците?! Quack, quack!

ОТ ЧАРЛЗ:



■ Добри граждани на Melee Island™, в Карибите настава нова ера, изискваща нови личности! Политическото време на самозваните пиратски принцеси отмина! Да кажем твърдо "НЕ" на пирановите пудели! "Благоденствие и безплатен грог" - това е моята предизборна платформа. Ако изберете мен - Чарлз Л. Чарлз, за губернатор, вие веднъж за винаги ще обезкоститe... пардон - обезпечите, своето бъдеще!

Ах - каква романтична пиратска тъмница.



Новото приключение на Гайбръш е условно разделено на три големи части плюс епилог. Освен на добрия стар Melee Island™ ще имате уникалната възможност да пиратствате и на островите Lucre™, Jambalaya™ и... хм – Monkey Island™ . Многостранните интереси на Гайбръш ще се попълнят с Канадска-Борба-с-Обиди, Родео-с-Механичен-Тюлен, скокове във вода и древното бойно изкуство Monkey Kombat – нещо като Mortal Kombat, но още по-брутално. За да завършите успешно играта, ще трябва да разгадаете тайната на Ултимативната Обида – древна вуду магия, която може да прекърши и най-кръвожадните пирати, отнемайки тяхното его.

Но нека не разказвам повече и ви оставя сами да откриете останалите изненади. За да няма разочаровани, ще направя уточнение – като четвърта част на успешна игрова сага, Escape from Monkey Island едва ли ще ви предложи нещо коренно ново и нестандартно. Тя няма да се хареса на хората, които не си падат по куестове или пък се дразнят конкретно от серията Monkey Island (почти невероятно, но има и такива странни птици). За всички останали играта е просто задължителна и дори въпрос на чест. А след като я изиграете, можете да си поръчате тениска с надпис: "Аз избягах от Monkey Island™". Все пак тениските винаги са били с дълбока символика в пиратските среди...

Като официален дистрибутор на издателите Havas Interactive и Electronic Arts за територията на България, "ПУЛСАР" ЕООД предлага на собствениците на компютърни клубове да получат лиценз за използването с комерсиална цел на компютърните игри, споменати в списъка по-долу, По силата на действащия в момента Закон за Авторското Право и Сродните му Права този лиценз дава на собствениците на компютърни зали шанса да легализират своя бизнес.

ИЗБРАНИ ЗАГЛАВИЯ ОТ КАТАЛОГА НА:

Electronic Arts

FIFA '98
FIFA '99
FIFA 2000
EURO 2000
FIFA 2001
NHL 2001
NBA 2001
NFS 3: HOT PURSUIT
NFS 4: ROAD CHALLENGE
NFS 5: PORSCHE 2000
C&C RED ALERT 2
C&C: TIBERIAN SUN
DUNE 2000
SANITY: AKENS ARTIFACT
SUPERBIKE 2001
SHOGUN: TOTAL WAR
FORMULA1 2000
ALIENS VS. PREDATOR
NO ONE LIVES FOREVER

Havas Interactive

HALF-LIFE
HALF-LIFE: OPPOSING FORCE
HALF-LIFE: GUNMAN CHRONICLES
STARCRAFT
STARCRAFT: BROOD WAR
DIABLO
DIABLO: HELLFIRE
DIABLO 2
WARCRAFT 2
WARCRAFT 2 (BATTLE NET EDITION)
CAESAR I
CAESAR II
CAESAR III
PHARAOH
PHARAOH: QUEEN OF THE NILE
ZEUS: MASTER OF OLYMPUS
GROUND CONTROL
SWAT 3: ELITE EDITION
TRIBES 2

Всеки закупил лиценз за заглавията от каталога на HAVAS INTERACTIVE или играта GROUND CONTROL, получава безплатно GROUND CONTROL: DARK CONSPIRACY.



За повече информация:
София 1612, бул. "Цар Борис III" 21,
тел./факс (02) 954 98 11; (02) 954 98 62
e-mail: kiki@pulsar-games.com

Resident Evil 3 Biohazard

Пълчища зомбита в прокълнатия град

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	8	8	8

■ Capcom ■ www.capcom.com
■ Pentium 233MHz, Directx 7, 32 MB RAM, 2 MB Video ■ Action

ОТ АВТОРА



■ Играта е прекрасно съчетание между екшън, обвързан с добър сюжет и драматична подтискаща атмосфера, събуждаща чувство за непоносим страх в играча.

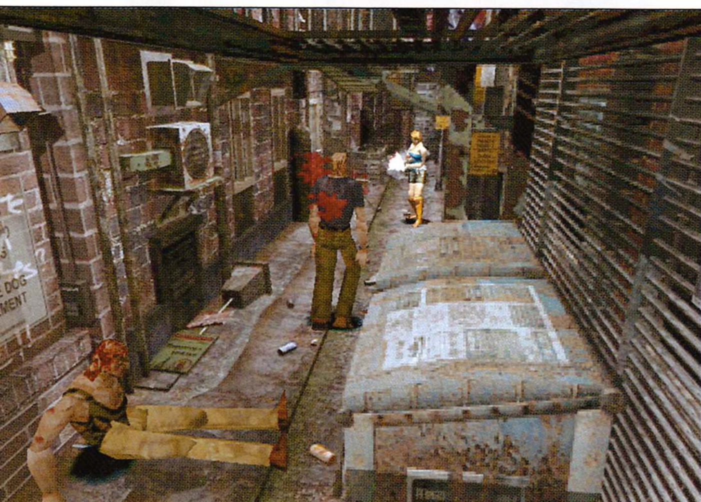


Не сте в този бар, за да пиете!



Още от зората на киното хората обичат да бъдат плашени с какви ли не авангардни истории за духове, зомбита, мутанти, извънземни и вампири, свързани с религиозни догми или научни експерименти. При компютърните игри нещата стоят по идентичен начин.

Николай Ананиев
n_ananiev@pcclub-bg.com



Мри, адска измет!

Хората продължават да се плашат от видяното на екрана и това е добре дошло за производителите, които с радост измислят все нови и нови ужасяващи истории, подхранени с още по-ужасяващи персонажи. Всичко върви добре, докато един спокоен ден някое средно статистическо американче с изкривено виждане за живота се сдобие с пистолет и подхранено от чисто любопитство реши да разстреля съучениците си, защото ги е помислило за безсмъртни зомбита. Тогава се намесват най-различни институции, някои от които защитават правата на детето, други искат да осъдят родителите, а трети се опитват да спечелят пари от създалата се ситуация, но никой не обръща внимание на историята, представена от момчето с пистолета. Нека за момент приемем, че всичко е било вярно и съучениците са били истински кръвожадни зомбита, заслужаващи да получат по един куршум в главата. Не. Нека целият град да е окупиран от адските изчадия. Тогава какво? Няма ли вашият инстинкт за самосъхранение да заработи на пълна пара? Аз бих взел първото огнестрелно оръжие, което ми попадне в ръцете, и безмилостно щях да стрелям по всичко, опитващо се да се приближи на по-малко от пет метра ...and justice for all.... докато пълнителят не свърши.

Точно такава е историята на нашата главна героиния Jill Valentine. В един спокоен ден птичките си пеели, небето си синеело, слънцето си пекло, дечицата си играели в градинките, а по улиците започнали да излизат цели армии от ходещи мъртъвци, всяващи смърт навсякъде, където се докоснат. Оттук започва нашето приключение. Играта е разделена на две части с много интересна последователност. Първата част се развива 24 часа преди действието в Resident Evil 2, а втората 24 часа след това. Изминало е съвсем кратко време, откакто приключенията за Jill от първата част са завършили. Тя вече не работи за организацията S. T. A. R. S. и единствената ѝ цел се състои в измъкването от прокълнатия град възможно

най-бързо без да се замесва в излишни конфликти. За съжаление плановете винаги могат да се объркат някъде и, както е казал Мърфи: ако нещо може да се обърка, то ще се обърка. Всъщност това едва ли е голяма изненада за човек, който вече е преминал през надигащия се ад и очаква всички злини да се изсипят на главата му, но нещото, което подкрепя нашата героиня да продължава напред, е мисълта, че има шанс за измъкване, колкото и нищожен да е той. Задалата се нова група от зомбита не позволява на никакъв наземен транспорт да припари и евакуира оцелелите, които са оставени на произвола на съдбата с ясното съзнание, че рано или късно ще се присъединят към разхождащата се паплач. В края на първата част Jill изпада в безсъзнание и вие поемате ролята на мъжкия персонаж в играта Carlos Oliveira. Той е изпратен със сложната задача да спаси оцелелите след конфликта, но въпреки опита му много неща се оказват непосилни за него и в крайна сметка той трябва да се бори за собствения си живот.

Разликата между двата персонажа е единствено във външността, а движенията си остават абсолютно същите, така че всички притеснения отпадат и въпросът "Ще мога ли да свикна с Carlos, както свикнах да играя с Jill?" губи значението си. Имате няколко основни движения, с които се привиква за по-малко от пет минути, но трудното е, когато опитате да си оправите копчетата, защото играта си е чиста транслация от PlayStation и като в повечето такива заглавия, появили се за PC, разликите са незначителни. Менютата изобщо не са променяни и се появяват с грозната вече конзолна графика, което е удар под кръста за по-претенциозни играчи. Програмистите можеха да отделят повече време върху изпипването на дребните детайли около интерфейса и все пак това не е болка за умиране, защото са хвърлени много усилия по балансирането на геймплея, който си остава най-силната черта на играта. Главната и най-важна цел остава опазването на живота на персонажа, успоредно с което се изпълняват различни задачи като достигане до определено място или намиране на даден предмет. За улеснение е предоставена карта на града, която в началото изобщо не може да ви помогне, защото не е разкрита, но в процеса на игра се оказва незаменим помощник. Освен картата в инвентара могат да се намерят интересни предмети с различни функции като най-употребявана си остава аптечката, но не е зле да пестите съдържанието ѝ за по-критични случаи. Тя няма да ви е толкова необходима в по-ранния стадий на игра, защото с радост ще установите, че в сравнение с предишната част Jill е много по-издръжлива и не се нуждае от помощ при повечето си конфликти с противниците, но те също са направени по-силни и някои ще ви хвърлят във въздуха с минимални усилия.



Добре изглеждащ офис.

Интересното при зомбитата е, че се срещат мъжки и женски противници, някои са слаби, други дебели, а трети се движат по-бавно или по-бързо от останалите. За съжаление бягството от тях не е толкова лесно, колкото си мислите, въпреки че има мъртъвци, които не са враждебно настроени и няма да ви нападат. Самозащитата изисква оръжия, много оръжия. Арсеналът в играта е приличен особено ако сте фен на Doom. В началото започвате с най-обикновен автомат, който е напълно достатъчен за изтребването на цяла армия, но лошите никога не свършват. Още със започването на играта ще се насадите в доста неприятна ситуация, от която ще се измъкнете благодарение на късмета, но той няма да ви се усмихва всеки път, затова гледайте да пестите всеки патрон, който е останал в пълнителя, защото няма да ги намирате под дърво и камък. Програмистите са ни улеснили с автоматичното управление на персонажа, когато ви хване някой противник. Героинята започва да се бори за живота си, без да е нужно натискането на допълнителни копчета, но в някои случаи това преимущество се превръща в тежест особено ако в същия момент искате да застреляте някого.

Графиката ми направи добро впечатление и съм доволен, че има 3D-ускорение, което е много често срещано при транслациите от PlayStation, но в повечето случаи е некачествено. При Resident Evil всичко е много добре съчетано с мрачната атмосфера на града и на няколко пъти ми се случи да се стряскам пред монитора. Доста оригинално са направени подземията и тъмните улички, през които трябва да преминавате много често и откъдето за моя зла участ изскачаше по някое друго изчадие на ада. Музикалното оформление е направо страхотно и от него се разбира по невероятен начин, че се намирате в прокълнат град. Направо тръпки ме побиват.

Изиграйте тази игра!!! Заслужава да ѝ отдадете изцяло свободното си време, а ако сте човек с лабилна нервна система, пропуснете я за ваше добро.

Горящо зомби.



Играта, която се прочу още преди да бъде издадена официално с големия скандал, възникнал около нея. На форума на разпространителите The Gathering of Developers заваляха всевъзможни въпроси около геймплея, очевидно задавани от геймъри, играещи на пиратски копия (легална версия по онова време нямаше). В отговор Human Head Studios излязоха с официално становище по въпроса за софтуерните пирати и техните близки роднини...

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	7	8	8

Rune

Студ, кръв и викинги

■ Human Head Studios ■ www.runegame.com ■ W9x, P166, 32 MB RAM ■ 3rd person action

ОТ АВТОРА



■ Още от времето на The Lost Vikings си падам по всички игри с брадатите, грубовати северняци. Прекрасната графика и страхотната атмосфера в Rune категорично ме убедиха още в самото начало, че това е един от безспорните хитове за тази година. Толкова по-голяма бе изненадата ми, когато попаднах на твърде негативна рецензия и то не къде да е, а на уважавания от мен сайт Gamespot. Сигурно това означава, че Rune е от онези игри, в които или се влюбвате, или ги намразвате до дъното на душата си.

Напоследък става все по-трудно човек да следи всички екшън-ориентирани игри, които се появяват на бял свят. Честно си признавам, че по отношение на 3rd person заглавията доста съм поизостанал и последните впечатления, които имам, са от MDK2 (възхищение), Indiana Jones and the Infernal Machine (разочарование) и Drakan (безразличие). Но най-любимите ми игри от този тип са още по-стари и се наричат Heretic II и Die by the Sword, а настоящата Rune дотолкова ми напомни за тях, че трябваше да мина през труповете на поне двама свои колеги, за да си извоювам привилегията да пиша за нея.

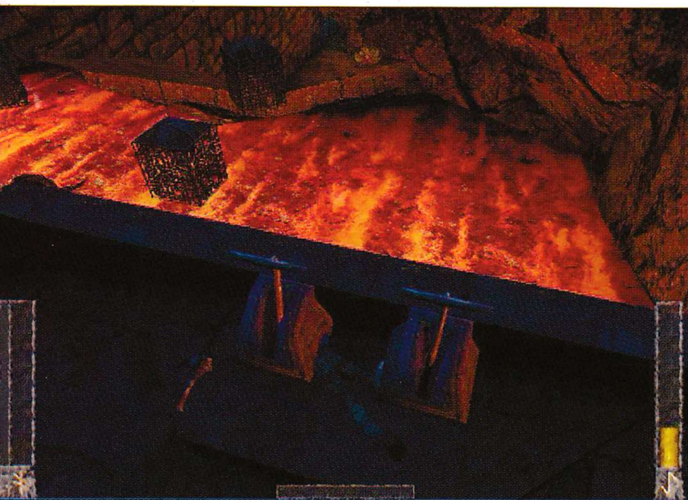
Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Как се започва статия за игра с викинги? Най-добре с гръмко митично-романтично встъпление за този забележителен народ, неговите митове, войни и начин на живот. Е да, ама не става – защото колегата Икономов ме изпревари в статията си за Cultures от миналия брой (същински интелектуален пир за разума и душата). Така че, ако искате да научите нещо повече за екзистенциално-битовите проблеми на Свен и Ралф – прегледайте отново брой 2 на PC Club!

Та как тогава се започва статия за игра с викинги? Може би с песента на НЛО: "Същински викинг беше Жожо, висок и строен и отворен...". За съжаление пак не става – главният герой в тази игра наистина е висок и отворен, но не бих го нарекъл строен, а по-скоро мускулест и, което е далеч по-важно, той не се казва Жожо, а Рагнар. Най-младият воин на компактно викингско селце – току-що преминал през ритуала за встъпване в мъжественост и провъзгласен за "острието на Один". В началото на играта Рагнар потегля на морска експедиция заедно с останалите войни. Целта им е да пресрещнат кораба на Конрак – злият лидер на войнствена група викинги, оплячкосали и опожарили няколко съседни селища. Конрак е прочут най-вече със своята кръвожадност, а в обществото на викингите това май звучи по-скоро като комплимент. И все пак – когато някой започне безжалостно да коли жени и деца, да осквернява свещени монументи и да разчита на черна магия и съживени мъртъвци, работата започва да става дебела. Твърде късно бойната група разбира, че Конрак е марионетка на самия Локи – богът на лъжите, насилието и подлостите. Скоро вашият кораб се озовава на морското дъно, а Рагнар се оказва единственият оцелял от цялата група.



Типичните Unreal-ски красоти.


Опала! Какво стана тук?

И как тогава се започва... СТОП! Та аз не само започнах успешно статията, ами вече преполових първата страница. За щастие (или може би за нещастие) този път съм изневерил на навика си да дрънкам само странични приказки и покрай неизбежното встъпително "бла-бла" (което много често бива жестоко изрязано в последствие) съм успял да преразкажа по-съществената част от историята на Rune. Но за да навлезете напълно в атмосферата на играта, съм длъжен накратко да спомена и мита за Локи – злият бог, когото Один прогонил от Горната Земя – Асгард, в подземното царство, където да бъде подложен на безкрайни мъчения. От тавана над скалата, към която Локи бил прикован, безспирно капела отрова, която разяждала неговата плът. Но тъй като боговете са безсмъртни, мъчението щяло да продължи до самия Рагнарок (т.е. края на света). Обаче Локи успял някак си да се освободи от своя затвор и организирал заговор в божествени мащаби.

Както винаги смъртните се оказват пионки в игрите на боговете

В крайна сметка нашият герой Рагнар, покровителстван от самия Один, трябва да се изправи срещу протежето на Локи и в епична битка да си заслужи своето вечно място във Валхала. Но пътят към Конрак и жадуваното отмъщение минава през подзем-

ното царство на Хел – една стара приятелка на Локи...

Първото нещо, което прави впечатление в Rune, е прекрасната графика – играта използва модифицирана версия на енджина на Unreal Tournament, а дизайнерите са се постарали да се възползват от многото възможности на тази база и безспорно доказват, че тя е подходяща не само за 1st person екшъни. Анимациите не са FMV, а са реализирани директно с енджина, както стана модерно напоследък. Графичният изглед е най-важната съставка във формулата на прекрасната атмосфера на Rune. Раните и кървавите петна, които се появяват по дрехите на Рагнар след битка, детайлно нарисуваните декори и изпипаните противници са нещо, което просто не може да се опише с думи... Повечето от шегичките в Rune са визуални – Рагнар е особено забавен, когато поглъща на една хапка кълки месо, зелени плодове или пък огромни гущери, за да възстанови жизнените си сили (точно така – гущери! А хамелеоните дори дават двойно повече енергия). Но когато един викинг води безспирна война със злото из мрачни подземия и зловещи пещери, просто няма как да е прекалено претенциозен по отношение на своята диета.



Тези противници нямат особен шанс за оцеляване

Относно геймплея

Най-съществената разлика между Rune и другите подобни игри е в характера на оръжията, които ще употребявате. Тук те са общо 15 и разделени в три категории – мечове, брадви и боздугани (към последните влизат и всякакви бойни чукове, тояги и т.н.). Докато напредвате в играта, вашият арсенал непрекъснато се обогатява и Рагнар в един момент започва да прилича на претрупано коледно дръвче. Мускулестият викинг закача оръжията, където намери място по своето тяло, и макар и да не се виждат 15-те едновременно, гледката все пак е доста внушителна. Именно това е т.нар. "визуален инвентар", който създателите споменават на сайта си. Естествено различните оръжия имат и специфично предназначение, макар този фактор да се проявява сериозно само на по-високите нива на трудност. Боздуганите са ефективни срещу тежко бронирани противници и най-дебелокожите чудовища, мечовете – срещу врагове без броня, а брадвите представляват разумен компромис между двете. Освен като средство за близък бой, всяко оръжие може да бъде хвърляно на сериозно разстояние (странно, но повечето критики към играта не отчитат този факт и твърдят, че близкият бой е единствената алтернатива). Оръжията имат и свои специални, уникални, магически функции, които се активират за определен период от време, стига да разполагате с достатъчно мана (наречена в случая rune power). Съветвам ви, ако въобще имате някакъв опит с подобни игри, да започнете приключението си направо на трудност medium или hard, тъй като на ниво easy битките завършват за секунди и няма как да усетите тръпката от играта или разликите между оръжията.

Докато много други в жанра залагат на безкрайни нива или заплетени загадки, чарът на Rune е в битките и чистия екшън.

Ако някъде прочетете, че битките в Rune са прекалено елементарни и една стратегия върви срещу всички противници – не вярвайте! Вероятно авторът на тази статия е преодолял първите 5 нива при трудност easy и е решил, че знае всичко. Всъщност всяко чудовище има свои слаби места и изисква подходяща стратегия, която трябва да откриете. Например първият мъртвец, който срещнах в царството на Хел, ми изглеждаше абсолютно неуязвим, а след половин час игра вече се справях с пълчища подобни чудовища. Оказа се, че удобен начин да им бъде осигурен вечен покой е обезглавяването – само един точен удар в шията и готово. Друга стратегия срещу тях е да вземете факла от някоя стена и да ги подпалите – за десетина секунди изгарят като немски туристи на Черноморието. Обаче трябва да сте нащрек, защото след няколко удара факлата загасва и ако наблизо няма огън, от който да я запалите, ще останете с безполезна пръчка в ръка. Прост пример за голямата свобода на действие, която получавате в Rune.



Тоя пък какво иска от мен?

Можете спокойно да вземете отрязан крайник

от някой труп и да пребиете следващия противник с него. Или да замеряте гадините с отрязаните глави на техните събратя... Но нека не ви давам повече садистични идеи, сигурен съм, че и сами добре се справяте.

Най-напечено става, когато ви притиснат едновременно от няколко страни. Като компенсация за численото превъзходство, след успешна последователна серия убийства, Рагнар става ужасяващо кръвожаден и силата му се учетворява. Това състояние може да се постигне и със специален power-up. Нивата в Rune са сравнително къси, но затова пък много на брой и разнообразни. Пещерите в началото се заменят от подземното царство на Хел, после планинска викингска крепост и т.н. Рагнар чат-пат си сменя облеклото, така че няма опасност да ви омръзне гледката на все същия потен викингски гръб.

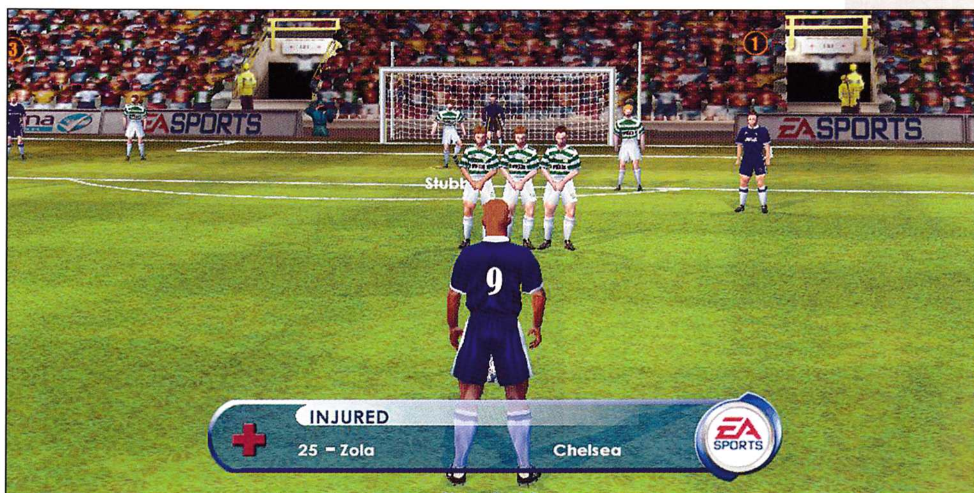
Като цяло моята оценка е "отличен", макар и да не мога да гарантирам, че Rune ще се хареса на всеки-го. Разни хора – разни вкусове... Така се ЗАВЪРШВА статия за игра с викинги.



Доверие никому! Преди да почнете приключенията трябва да минете на изпит.

PC CD-ROM





Възможност за обрат 12 минути преди края на мача.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	8	9	9

Футболът не е само игра. За някои той е просто сравнително приятен начин за убиване на времето пред телевизионния екран. За други обаче, този магнетичен спорт е невероятен източник на емоции.

FIFA 2001

Битката по зеления терен продължава

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

■ EA Sports ■ http://fifa2001.ea.com ■ P200, 32 MB RAM, 4 MB 3D Video ■ Football Simulation

Най-често това се изразява в радостта от победата или мъката след загубения мач. Понякога се случва тази страст да приеме уродливия облик на тоталната агресия и желанието да унищожиш всичко около теб, което не споделя фанатичната ти привързаност към любимия отбор. Едва ли новото заглавие от каталога на EA Sports ще бъде в състояние да събуди толкова интензивни чувства. Със сигурност обаче за пореден път ще накара милиони почитатели на виртуалния футбол да прекарат много безсънни нощи пред компютъра, отбелязвайки гол след гол.

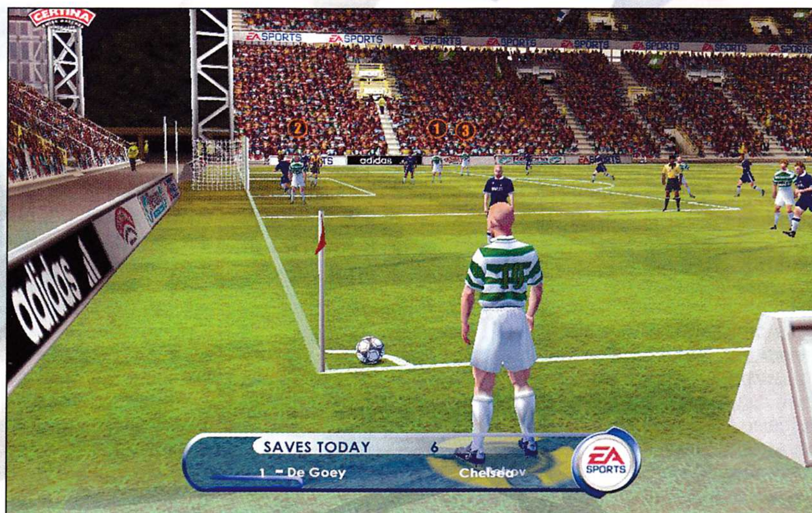
В света на спортните симулации станахме свидетели на много опити от страна на конкуренцията да спечели част от феновете, които Electronic Arts няколко пъти годишно подхранва с поредната доза компютърен футбол. Основната стратегия на фирмите, опитващи се да произвеждат футболни симулатори, се състоеше в това да използват времето до излизането на поредната FIFA, за да изстрелят на пазара своето поредно творение. От този тип бяха вече забравени заглавия като Viva Soccer на Virgin Interactive и субпродукта на Sega Worldwide Soccer Championship. Sunsoft от своя страна разнообразиха жанра със забавната симулация на съботно-неделно квартално мачле, наречено Puma Street Soccer. Единствени Microsoft пробваха да се конкурират пряко и пуснаха на пазара International Football 2000 паралелно с FIFA 2000. Макар творбата на хората от MS да притежаваше сериозни качества, тя не успя да постигне кой знае каква популярност. От своя страна EA Sports се сдобиха с правата върху най-силните европейски шампионати и на бърза ръка извадиха своя пореден коз – регионално ориентираните игри, посветени на вътрешните първенства на Испания, Италия, Англия и Германия. Така те успяха окончателно да убият ентусиазма на потенциалните им конкуренти. В този дух е изградена и новата маркетингова стратегия на EA Sports. FIFA 2001 се предлага в различни по своето оформление кутии за държавите, в които се продава. Като "рекламни лица" са използвани футболисти от ранга на Лотар Матеус, Павел Кука, Едгар Давидс и други.

С всяка нова серия от поредицата FIFA не са малко феновете, които съвсем справедливо си задават въпроса какво всъщност е новото в тази игра. Отговорът от страна на производителя винаги е почти един и същ: подобрена графика и по-атрактивен геймплей. Може да ви прозвучи странно, но ако хвърлите дори един поглед върху това, което излезе на пазара преди само 5 години, веднага ще разберете, че в обясненията на EA Sports има много

ОТ АВТОРА



■ Имате ли представа какъв е точният брой на футболните симулации, носещи марката EA Sports. Едва ли... Години наред всяко голямо футболно събитие намираше виртуалния си израз в някоя от поредните игри на лидера в компютърните забавления. Макар да експлоатират до крайност футболната тема, трудно може да се отрече факта, че до този момент няма заглавие, което да е в състояние успешно да се конкурира с превърналата се вече в класика и еталон за качествена графика и увлекателен геймплей поредица - FIFA.



Трудно се вкарва гол от ъглов удар.



Старата контузия пак се обажда.

истина.

Това важи с пълна сила за FIFA 2001. Ако вече сте имали щастието да се докоснете до хокейната симулация NHL 2001, едва ли ще има нужда да ви убеждавам, че този път промените са наистина значителни. В графично отношение играта има коренно различен облик дори в сравнение с излязлата само преди 5 месеца EURO 2000. Този път усилията на програмистите и дизайнерите от EA Sports са дали резултат, тъй като в ръцете на запаления по PC-футбола геймър вече се намира най-реалистичната футболна симулация, излизала някога. Един от рекламните анонси за играта гласеше: "Goodbye robots, hello natural movements". И наистина, от познатите до болка сковани и вдървени движения на футболистите не е останала и следа. Явно използваната motion-capture технология е дала необходимия резултат, тъй като още в първия мач веднага се набиват на очи плавните, близки до естествените движения на виртуалните футболисти. Поддържаните разделителни способности са до 1280/1024, но за да можете да се насладите на максимално детайлно зрелище, без играта да върви под формата на slide show, ще ви е нужна машина с доста сериозни параметри. Акцентът в новата графична концепция на FIFA 2001 засяга най-вече начина, по който са моделирани на футболистите. Сигурно веднага ще забележите, че техните физиономии вече силно наподобяват лицата на оригиналите. Щеше да бъде чудесно, ако същата работа беше свършена и по отношение оформлението на стадионите, но за съжаление разработката на този елемент очевидно не е била приоритет за хората от EA Sports.

Звукът е на добре познатото високо ниво за спортните симулации на EA Sports. Приятно впечатление прави саундтракът към играта, между авторите на музиката се откроява името на култовия музикант MOBY.

За разлика от последния "епизод" на легендарната поредица, посветена на еврофутбола, в това издание, наред с наистина футболни сили като Бразилия, Германия, Англия, Италия и Франция, отново гордо стоят футболни "колоси" като Ливан, Палестина, Катар, Бахрейн, Мавриций и Тайланд. В списъка, публикуван от EA Sports с националните отбори, участващи във FIFA 2001, фигурира и българският. По отношение на клубните първенства можете да станете участници както в утвърдените класни европейски шампионати, така и в американската Major Soccer League, корейската K-League и в люлката на световния футбол – японската J-League. Причините за липсата на наши клубни тимове е повече от ясна и не се нуждае от коментар.

Въпреки новата графична система, крайният резултат в поредната FIFA е далеч от постижението на NHL 2001.

Като варианти за игра FIFA 2001 едва ли ще ви изненада с нещо. В приятелски мач можете да срещнете отбора на Бразилия с този на Мавриций и да се позабавлявате искрено с некадърието, което демонстрират футболистите от тази екзотична държава. Ако не сте играли отдавна, е добре да направите някоя тренировка, за да си припомните как се правеха хубавите неща в тази футболна симулация. В тренировъчния процес са включени изпълнения на 11-метрови наказателни удари, корнери, свободни удари и странични хвърляния. След като усвоите тези основни елементи от играта, не би било зле да пробвате леко тренировъчно мачле. Ако се чувствате готови за голямата битка, можете да премерите сили в някой от реномираните от национални шампионати. Като турнири авторите предлагат участие в Шампионската лига, в надпреварата за купата на UEFA и в актуалните квалификации за следващото световно първенство. Малка утеха за пренебрегнатите от EA Sports нации е предвидената възможност да създадете шампионат по ваш избор. За тази цел ще трябва да трансформирате някое друго национално първенство. Предстои ви да се потрудите сериозно, тъй като ще е нужно да промените имената на всички отбори, да направите нов дизайн на екипите им, да преименувате всеки отделен футболист, но ако държите да се чувствате в свои води, си струва да положите тези усилия.

С новия графичен облик и традиционно добрия геймплей FIFA 2001 със сигурност ще зарадва многобройните почитатели на качествените футболни симулации.

Добре построената защита може спре всяка атака.



Графика	Звук	Геймплей	Общо
10	10	8	9

Sacrifice

"Боже мой! Тази игра е върховна!"

■ Shiny Entertainment ■ www.sacrifice.net ■ P300, 64 MB RAM, 8MB 3D Video ■ RTS/RPG

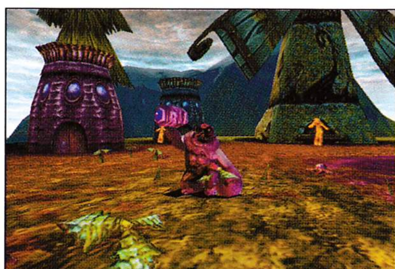
ОТ АВТОРА



■ Пожертвайте часове в овладяване на сложния геймплей и няма начин да не усетите как боговете Shiny Entertainment ви възнаграждават щедро за положеното усърдие.



Бойците ми се радват на летящия вестоносец.



Гадньо Лошев и неговите жертви.



Това село е спасено.

След супер-успешната си игра Messiah, Shiny предлагат нещо ново, невиждано, оригинално... божествено!

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Стратегиите в реално време продължават да са лидери на пазара, но в последно време стойностните иновации в този жанр започнаха прогресивно да оредяват. При едни новото се изчерпва с преминаването от 2D към 3D, а някои хитове като Red Alert 2, макар че показаха голям напредък спрямо първата част, продължават да използват класическата симулация на триизмерност, което от своя страна ги кара да изглеждат красиви, но не особено актуални.

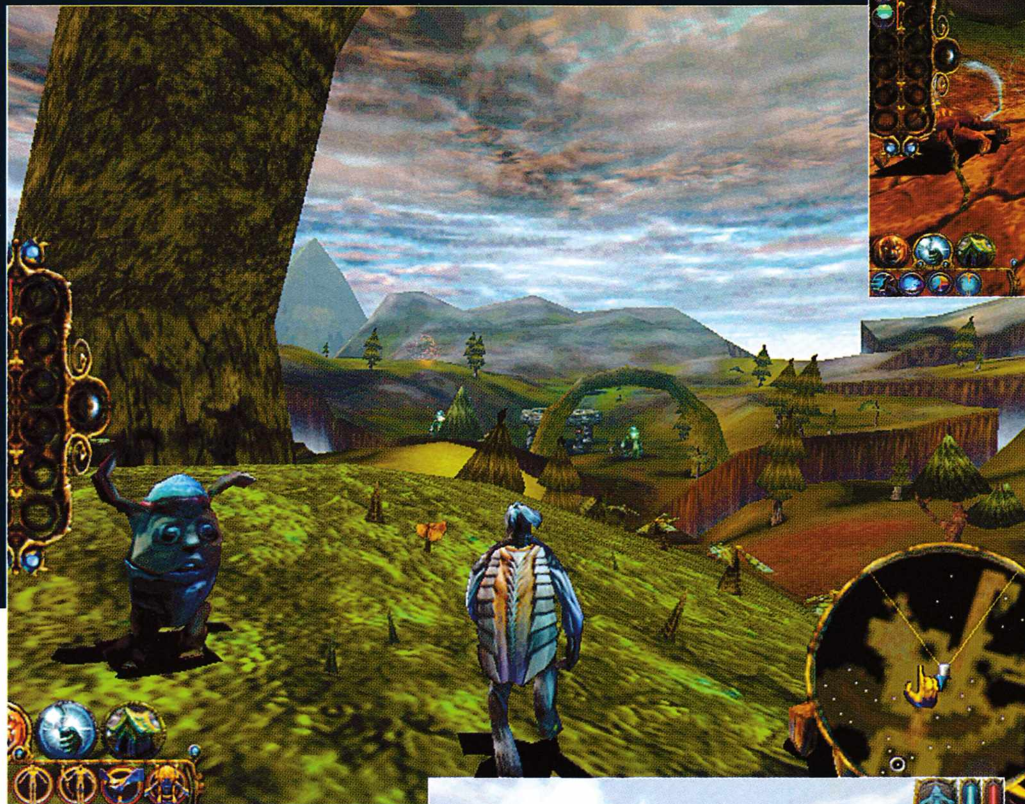
Но това, което ме дразни повече, е синдромът на стадото, присъщ на огромна част от българските геймъри, чийто неписан химн е "каквото играе тълпата, това ще играя и аз". Никой не е женен за StarCraft и отделянето на сериозно внимание и време за други игри е глупаво да се приема като флирт или кръшкане.

Вперил поглед към светлото бъдеще, където читавите игри няма да остават недооценени, аз

чакам геймърската революция!

Тя би могла да започне още сега, защото на пазара вече е Sacrifice, която съвсем заслужено си спечели наградата за най-добра PC-игра, представена на тазгодишното шоу ECTS.

Историята ви пренася в неопределено време, в позицията на могъщ магьосник, който във всяка дадена мисия представлява интересите на един от петте богове на Земята. Въпросните богове са олицетворения на властващите стихии - Persephone (на живота и мира), James (на земята), Stavros (на ветровете и бурите), Pyro (на огъня) и Charnel (на смъртта и разрушението). Могъщите същества са в необявен конфликт помежду си, въпреки че принципно спазват нормите на благоприличие, имат разногласия за решаването на основните проблеми и се дебнат взаимно. Липсата на доверие не им позволява да се справят с проблемите заедно, а ги принуждава да търсят помощ от вас. Докато вие, в ролята на магьосник, стоите пред Пантеона на боговете и изс-



От хълмовете гледката е приказна.



S-s-s-s-mokin'.

лушвате мнението на всеки един от тях, ще си правите заключения и накрая ще се наложи да вземете решение кой от петимата да ви помага за изпълнение на мисията. Брифингите са изключително забавни и много добре направени. Озвучаването на героите е с превъзходно качество, субтитрите не са пропуснати и след изписването им на екрана автоматично отиват в архив като във всеки момент можете да им хвърлите повторен поглед.

Да предположим, че сте чули достатъчно за проблема и вече имате представа кой от боговете би ви помогнал най-добре в конкретната мисия. В такъв случай трябва да преминете през Портала, намиращ се в основата на съответния олтар. От този момент започва самата игра.

Стратегия, RPG или 3rd person shooter?

Определено жанрът на играта е стратегия в реално време, но на пръв поглед по нищо не си личи! Ръководите своя магьосник в 3rd person перспектива, подобно на Soul Reaver и Tomb Raider. На разположение имате ограничена бройка тясно специализирани бойци, които представляват вашата армия. Това пък е връзката с ролевите игри. В долния десен ъгъл на екрана се намира картата на нивото в умален мащаб. Тръгвате в отбелязаната посока, а по пътя можете да увеличите числеността на армията си като рекрутирате неутрални войни. Те или сами ви предлагат услугите си, или трябва да им спасите живота, за да ги спечелите на своя страна. Враговете са предимно зли магьосници, които с помощта на своите орди на мрака тероризират мирното население в региона и така вбесяват боговете. Не е нужно да участвате директно в бойните действия. Стойте настрана и направлявайте действията на армията си. Можете да го правите чрез менютата по екрана, но по-добре се постарайте да наизустите shortcut-командите от клавиатурата. Разбира се, ако опонентът ви е доста силен, ще се наложи да се намесите лично. За целта разполагате със стандартен набор заклинания - за лекуване на рани, за ускорение на движението, разрушителна магия и т.н. В зависимост от това кой бог сте избрали да ви помага, ще имате възможност да пробвате оригинални магии, които не бихте могли да прилагате, ако сте се доверили на някой от другите четирима. От същия избор зависи дали картата ще бъде тучна морава с пъстро оцветени облаци и миловидни създания или адски пейзаж - с огньове, смразяващи звуци и грозни чудовища.



Бързо ще обикнете тези фонтани.

Геймплеят на Sacrifice е дълбок, изпълнен с множество комплексни идеи.

Гледайте нивото на mana да не спадне драстично, защото ще изгубите магическите си умения. Можете да се презаредите от гейзерите с mana, но не по-малко ефективно е събирането на душите на падналите в боевете. Несъмнено геймплеят на Sacrifice е дълбок, изпълнен с множество комплексни идеи, затова ви препоръчвам да преминете през обучаващите мисии (tutorials). Те са подробни и забавни, но преди всичко полезни.

Shiny винаги са били сочени за еталон, що се отнася до графика и чувство за хумор (богът на въздуха е изобразен като бутилка с хелий, а главата му е надуто балонче). Създателите са постигнали нещо невероятно във визуално отношение. Погледът ви обхваща десетки километри от картата! Вижда се всичко от терена, а за замазването на далечните територии не се ползва мъгла в индустриални количества - типично за повечето игри. Дизайнерите на Shiny са се сетили за друг метод, който също позволява постигането на фотореалистичен ефект. Полигоните са в хиляди само за близките обекти, а за далечните са съвсем оскъдни, колкото да пресъздадат контурите. Но тръгнете ли напред, с всяка ваша крачка обектите стават все по-обемни и по-обемни. Това естествено е направено незабележимо за играча, защото би го изнервило неимоверно. Най-много да видите за част от секундата как дадена текстура се "намества" на новия скелет. Хиляди думи няма да ми стигнат да опиша впечатленията си от цветното осветление, проблясъците, отраженията на облаците във водата...

Това трябва да се види!

При звуците нещата стоят по същия начин. Всяко от петдесетте вида същества говори със свой глас, което прави идентификацията му лесна, дори когато се намира някъде зад вас. Освен, че ръмжат и издават странни звуци, гадинките могат да ви говорят. Speech-ът е дело на майстори, както и новаторската музика. Нейното темпо зависи от света, в който се намирате, и от интензивността на действието.

Sacrifice има поддръжка на мултиплейър. При него всеки от играчите избира един от приложените магове (над десет предложения), а основната цел е да запазите олтара си. Който допусне да разрушат олтара му - губи! Приложен е редактор за нива.

Sacrifice несъмнено ще има огромен успех, но не съм убеден, че родните геймъри ще допринесат много за него. Вероятно това ще е поредното страхотно заглавие, което ще бъде обект на кратко внимание и то между другото. Дано не се окажа прав.

No One Lives Forever

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	10	9	9

Новото тайно оръжие на Monolith се казва Кейт Арчър

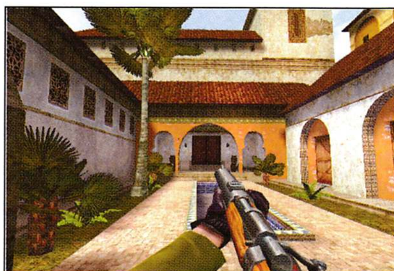
■ Monolith ■ www.noonelivesforever.com ■ P2 400, 64 RAM, DirectX 7 ■ First Person Shooter

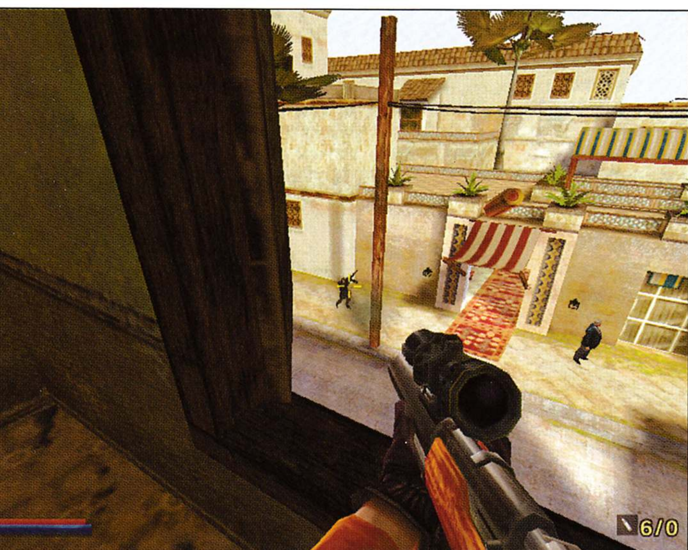
ОТ АВТОРА



■ No One Lives Forever е весела игра. В нея е пълно с майтапи по адрес на Джеймс Бонд и всички останали филми за суперагенти, които ще зарадват всички киномани. Другото невероятно постижение на Monolith е тяхната нова графична система LithTech 2. Това, което се предлага като графика в NOLF, е просто зашеметяващо. Ако не вярвате, само си пуснете джобното фенерче и ще разберете за какво става дума.







Кейт Арчър и No One Lives Forever ще променят завинаги представите на геймърите за 3D-екшъните. Новата игра на Monolith е не само поредната графична революция, но и предлага невиждан геймплей.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Тази игра се чакаше отдавна. По най-различните форуми из Интернет се изписа какво ли не за Кейт Арчър и LithTech 2. Говореше се, че иде краят на манията по Лара Крофт, че всички ще забравят за Quake, Unreal, Half-Life и десетките други екшъни. Самите Monolith направиха всичко възможно, за да качат очакванията на геймърите в максимална степен. Преди два месеца се появи и технологично демо, което със своите пет нива даваше добра представа какво може да се очаква от представителната игра на новата графична система LithTech 2. Сега финалната версия на No One Lives Forever вече е на пазара и без никакви задръжки мога да кажа, че тя е удар право в целта.

Купонът започва още от сюжета. Monolith са решили да разнообразят жанра на first person екшъните и са направили откровено сатирична игра. Кейт Арчър е нещо като женски еквивалент на легендарния Джеймс Бонд. Атрактивната агентка работи за тайната международна организация UNITY, която се опитва да предпази човечеството от всякакви мегаломани, които са се устремили към световно господство. По лошо стечение на обстоятелствата такива фигури се намират в подозрително големи количества и нашата героиня се оказва в незавидното положение сама да спасява човечеството от техните психопатски домогвания. В No One Lives Forever Кейт трябва да се справи с лудия руснак Дмитрий Волков, който не само е изтребил половината личен състав на UNITY, но и очевидно се опитва да осигури на своята организация HARM пълен контрол над съдбините на Земята. Положението се усложнява допълнително от обстоятелството, че в редиците на UNITY очевидно има предател, който помага на Волков при претворяването на неговите пъклени планове в дела. Една истинска агентка обаче не може да бъде уплашена толкова лесно, Кейт Арчър си е баш агентка на място и така HARM и Волков скоро си намират майстора, ако, разбира се, проявите достатъчно съобразителност да решите правилно всички загадки, които са измислили дизайнерите на играта.

Именно тук се крие една от големите атракции на No One Lives Forever. Приключенията на Кейт Арчър не са просто поредното клане,

Fall for her and you won't get up.

Be the sexiest spy ever with guns, gadgets and cool locations galore.

Мици Мартин, бившето рекламно лице на L'Oreal, позира издокарана като Кейт Арчър.

Идеята с красивата агентка в главната роля на пръв поглед изглежда странна за игра, в която гледате през очите на героя. Monolith обаче са успели да направят фокуса и показват Кейт Арчър в цял ръст при всеки възможен случай.

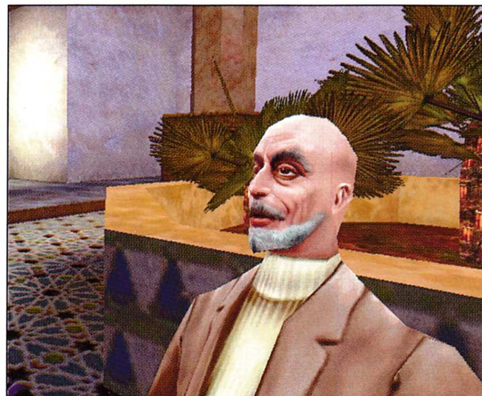
което този път е маскирано като пародия на Джеймс Бонд. На практика това, което ви очаква, е нещо като куест с елементи на класически first person екшън, малко аркада и дори лек повей на RPG. С други думи сляпото стреляне по всичко, което се движи и прилагането на типичните тактики за този род игри няма да ви донесат нищо освен бърза смърт и пълен провал. В новата игра на Monolith си имате истински инвентар и е изключително важно да използвате правилните предмети на правилните места. Като стана дума за предмети, е редно да отбележа и с какво ще разполагате. Като роднина на Джеймс Бонд Кейт Арчър има достъп до най-различни технологични играчки, които трябва да ѝ помогнат в битката срещу Волков и HARM. Сред тях има специален прах за разтапяне на трупове, взривяващо се червило, пудел-робот, инфрачервени очила,

портмоне с вградена ракетна установка

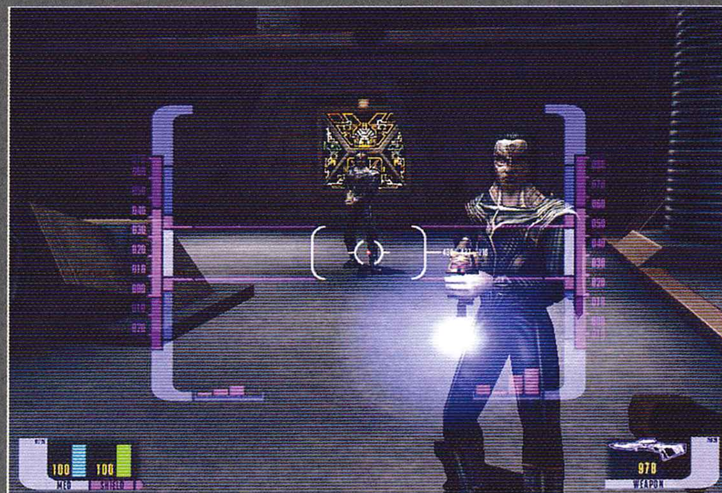
и какво ли още не. Важна роля в играта изпълняват и монетите, с чиято помощ можете да отклонявате вниманието на вашите противници и да вършите един куп други полезни неща. Интеракцията с околната среда не се състои само в рушенето и взривяването на всичко възможно, а и в търсенето на най-правилните решения в дадена ситуация. Това пък от своя страна значи, че на много места трябва да внимавате да не вдигате излишен шум, да отстранявате труповете на вашите противници, за да не предизвикате излишното внимание на техните приятели, срещу които не бихте имали никакъв шанс. Цялото това шоу се разиграва в най-различни части на света. Играта съдържа 15 мисии, всяка от които е разделена на няколко поднива. Така се стига до внушителната цифра от около 50 нива и докато видите всичко, ще минат поне няколко дни. А за гледане има достатъчно. Освен прелестите на самата Кейт можете да видите изключително детайлно нарисувани марокански пазари, сцени от Източен Берлин (този, в който навремето имаше стена), Френските Алпи, Англия и секретна руска космическа станция. Въобще разнообразието е било сред най-важните елементи при правенето на играта. То се отнася в пълна степен и за оръжията. На разположение имате близо 30 различни модификации на най-различни пушкала плюс споменатите вече специални предмети. С тях пък трябва да покажете на общо над 20 различни видове противници, коя е най-добрата агентка на света :-) Като особена екстра от Monolith са включили в играта и възможност за управление на най-различни возила. Така нашата героиня може на определени места в играта да покара мотори и сноумобили, когато трябва да избяга бързо от задаващите се вражески орди.

Мисля, че е ясно защо No One Lives Forever има реален шанс да стане една от най-търсените single player игри. Както и при всеки друг first person shooter трябва обаче задължително да видим какво се предлага и като мрежова игра. То за съжаление не е чак толкова много. Предварително се изговориха какви ли не приказки за мрежовите опции на No One Lives Forever, но горчивата истина е, че освен един стандартен Deathmatch и опция за отборни състезания няма да намерите нищо особено. Очевидно или не е останало време, или пък от Monolith са решили, че това все пак е заглавие, насочено предимно към соловите играчи, но така или иначе мултиплейърът изглежда леко осакатен, макар че нестандартните оръжия без никакво съмнение предлагат възможности за рядко майтапчийски deathmatch-ове, каквито не е имало от времената на първия Blood.

В No One Lives Forever ще намерите цял куп неща, които в този си вид се срещат за пръв път във first person shooter. Като добавите към това и действително пленителната графика, става ясно, защо Monolith са решили именно тази игра да бъде рекламното лице на новата им технология LithTech 2.







STAR TREK DEEP SPACE NINE

The Fallen

Не само Star Trek феновете ще останат доволни

■ The Collective/Simon and Schuster ■ http://www.simonsays.com/thefallen_site/ ■ P300, 64 MB RAM 3D Video ■ Action

Отмина времето, когато само при споменаването на игра със Star Trek в заглавието, на геймърите им се изправяха косите. Можем ли вече да твърдим, че е настъпил някакъв обрат? Така изглежда!

Иван Георгиев

Armada, ST: New Worlds, ST: Elite Force са само част от последните игри, правени по лиценз от култовия сериал, които не само че не са никак боклучави, а даже предлагат куп новаторски идеи и часове удоволствие пред компютърния монитор.

Поредният продукт – ST DSN: The Fallen също има с какво да се похвали. Неговите създатели от The Collective са го градили на доста солидна основа, каквато е енджинът на Unreal Tournament. Все пак не се заблуждавайте, че ще си имате работа с 1st person shooter, какъвто беше Elite Force. За The Fallen е избрана 3rd person перспективата, защото играчът може да вижда своя герой от глава до пети и така по-добре да взаимодейства с околната среда. Тъй като жанрово играта се води за екшън-приключение, можете да си представите какво би се случило, ако вървите покрай яма и нямате представа къде точно се намират краката на управлявания от вас персонаж. Това беше в кръга на шегата. 3rd person перспективата наистина дава по-добра възможност за интеракция със средата, но основното предимство се изразява при решаването на пъзелите и добрата визия, когато героят ви води диалози с останалите същества.

ОТ АВТОРА

■ Приятно съм изненадан от прогреса на последните Star Trek заглавия. Доброто ми впечатление е толкова силно, че издъните на по-ранните игри с тази марка непрестанно избледняват в съзнанието ми.



Сюжетът разказва за завръщането от изгнание на могъщата раса извънземни – The Pah-wraiths. Техните сили могат да бъдат обуздани единствено ако разполагате с трите древни Red Orbs.

Играта предлага избор на трима герои – капитан Sisco, майор Kira и лейтенант Worf. С всеки от тях можете да преминете през

уникална за героя кампания,

състояща се от десет нива. Част от териториите, които ще трябва да изследвате, са познати от телевизионния сериал, но повечето са съвсем нови.

Преди да пусна играта, имах известни притеснения относно поведението на камерата – основен проблем при този тип заглавия, но създателите са хвърлили доста труд, за да предложат едно наистина умно представяне на събитията от най-удачния ъгъл.

Графиката е изящна, напълно разбираемо, щом е използвана усъвършенствана версия на енджина на UT. Героите са моделирани в най-малки детайли, но революционното в The Fallen са анимираните текстури. При разговорите персонажите си отварят устите в синхрон с изговаряните думи, а мимиките и движенията им са не по-малко реалистични.

Относно геймплея също мога да кажа само добри думи. Прицелването в 3rd person игрите е ужасяващо, но не и тук. Системата auto-aim работи почти безгрешно, но дори да не я включите, едва ли ще имате жизненоважни проблеми. Оръжията са над десет на брой, повечето от тях познати:

фазери, шмазери...

но ще се натъкнете и на интересни нови попълнения – Photon Grenade Launcher, Cardassian Disruptor Rifle, Klingon Bat'leth, Dominion Shock Blade и др. С помощта на други джаджи проследявате движенията на биологичните форми, гледате през стените или надзъртате в сандъците, без да ги отваряте.

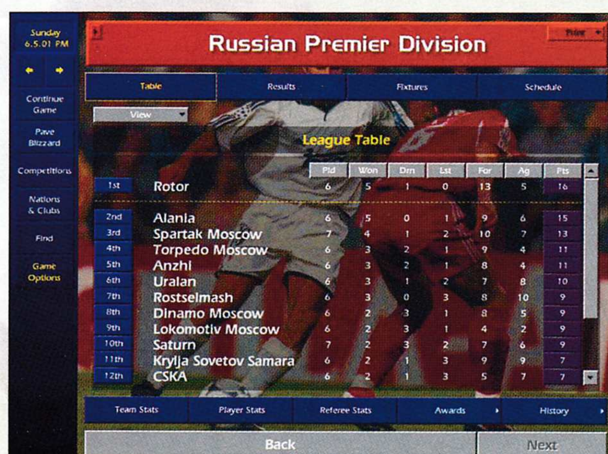
За добро или лошо The Fallen не предлага никакъв multiplayer! Авторите са наблегнали на задълбочено single-player приключение. Разработката на играта е продължила повече от година и половина, а резултатът от това е впечатляващ.

По всичко личи, че продуктите с етикет "Star Trek" стават все по-амбициозни. Ако тази тенденция се запази, нищо чудно скоро да ги сочим за еталон сред компютърните игри.

Championsip Manager 2000/01

Редовното издание на най-известния футболен мениджър

■ Sports Interactive ■ www.sigames.com ■ Pentium 133, 16MB Ram, 1MB Video Ram ■ football manager



Така изглежда класирането в Русия след първите няколко мача.

Футболните мениджъри са вероятно най-странната издънка на компютърните стратегии. Все пак Н.В. Цар Футбол е до голяма степен игра, зависима от шанса и физическите умения, така че превръщането ѝ в стратегия изглежда най-малкото неблагоразумно... Така си мислех аз преди една година, когато за пръв път пуснах Championship Manager 99/00. След това бързо се убедих колко дълбоко съм грешал.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

ОТ АВТОРА



■ Едва ли точно тази игра ще ви изненада с нещо. Сигурно е, че ако сте върли фенове на предишните СМ, за нищо на света няма да пропуснете и този. Иначе ви съветвам да се пробвате само ако обичате стратегиите, футбола и разполагате с необходимото ОГРОМНО количество време и търпение.

Оказа се, че непредвидимата комбинация от случайни фактори и прецизно стратегическо планиране всъщност е много добра основа за успешна компютърна игра. Серията Championship Manager е живото доказателство за това, а в нейното най-ново продължение, посветено на сезона 2000/2001, промените са по-скоро козметични, отколкото фундаментални. Всъщност това си е точно старата игра, пипната тук-там, с актуализирана база данни и няколко нови турнира в добавка. Поради липса на място изобщо няма да се спирам на същността на играта, която и без това си е все същата, а само накратко ще спомена нововъведенията.

Най-забележителното от тях е добавянето на много нови национални първенства, в които можете да правите кариера - Република Ирландия, Северна Ирландия, Уелс, Турция, Гърция, Русия, Полша, Хърватска, Финландия и дори Австралия! Общата бройка вече е 26. При толкова много съмнително-футболни държави съвсем естествено възниква въпросът кога ще дочакаме да видим и българското футболно първенство включено в тази игра. За съжаление не мога да ви дам отговор - съвсем очевидно е, че създателите на СМ все още нямат перспективен пазар в нашата скромна държавица и съответно не са заинтересовани от калпавото ни първенство. Все пак присъстват десетина български отбора, но реални са само имената на треньорите и най-класните играчи, а всичко друго е "пълнеж", генериран случайно. С тях можете да играете приятелски срещи или пък да се сблъскате на някой интернационален турнир. При футболните ни "успехи" напоследък, никак не е учудващо, че българското присъствие в играта е дори занижено в сравнение с предишната част. Но, мълкни сърце...

Интересна нова опция е играта с изцяло случайни играчи - както по имена, така и по статистики. Все пак аз смятам, че реалните състави си остават по-привлекателната алтернатива, но някой може би е на друго мнение. Друга новост е възможността за по-активна интеракция с медиите. Например, ако в някое вестниче се публикува слух, касаещ вашия отбор, можете да изразите официално становище, било то потвърждение или опровержение. Не е изключено да пламнат и вестникарски войни, тъй като явно футболното игрище никога няма да е достатъчно голяма арена. Нови са и възможностите да се оплачете пред съответната футболна асоциация от лошо съдийство или да поискате отлагане на някой ваш мач поради претоварен график.

В менюто за стратегическо планиране на мача също има няколко непознати елемента - например игра с плеймейкър. Освен това вече можете директно да кажете на момчетата от отбора дали да играят атакуващо или защитно (преди това се определяше индиректно според вашата стратегия и формацията, която сте избрали). Има и още две-три подобни новости, но те ще бъдат забелязани само от най-изпечените ветерани и няма смисъл да ги описвам тук.

Останалите промени са още по-незначителни и целят да улеснят играча, предлагайки повече полезна статистическа информация - например индивидуална статистика за процента успешни пасове или добри стрелби, динамично променящо се временно класиране, което можете да ползвате по време на самите мачове и т.н. Може би най-полезна е възможността да се консултирате с останалата част от персонала на отбора (лекари, треньори) относно формата на някой играч.

Мисля, че това е всичко, което си струва да се каже за най-новата серия на СМ. За мен това си остава найдобрият футболен мениджър, макар и да съм малко разочарован от липсата на нововъведения - например една визуализация на мачовете (пък била тя и грозновата), би била добре дошла на мястото на скучния коментар. Щеше да е по-справедливо, ако СМ2000/01 се продаваше като expansion pack, но създателите му са взели друго решение.



Включени са и псевдосъставите на десетина български отбора.

Konung: Legend of the N

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	7	6	6

Кръстоска между стратегия и ролева игра

■ Pan Interactive ■ http://www.1c.ru/konung/eng/ ■ P 166, 32 MB RAM ■ RPG/Стратегия

Konung е толкова оригинална, че не прилича на нищо, създадено досега. Може дори да се каже, че е поставено началото на нов жанр - Role Playing Strategy.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Сюжетът е смесица от история и фантазия. Действието се развива в обширни гористи местности в Северна Европа. Главните "статисти" са разни славянски племена, викингите и византийците. Останалото вече е фантазия! Северните Земи били населени от могъщи богове - Титаните. Те управлявали благодарение на митичния артефакт - The Bracelet of Lordship. Когато Титаните напуснали земите, го скрили дълбоко под земята и оставили да го пази Дракон. Оставили и полубога Orr да надзирава Дракона с помощта на The Dragon Amulet - единственото средство, способно да го победи. Изминали стотици години. Много завоеватели се опитвали да се сдобият с Драконовия Амулет, докато най-сетне викингите почти успели, но Orr разчупил амулета на три части и ги изпратил на три различни посоки. Така всеки от съперниците-герои се сдобил с по едно парче - и трябва да отнеме останалите от враговете си!

ОТ АВТОРА



■ Пришки ми излязоха да повтарям едно и също! Производителите на игри не проумяха ли най-сетне, че бета-тестването се прави, не защото е модерно, а за да се открият и отстранят недостатъците, които сърсипват цялата игра? Както в поговорката "скъпи на триците и евтини на брашното"!



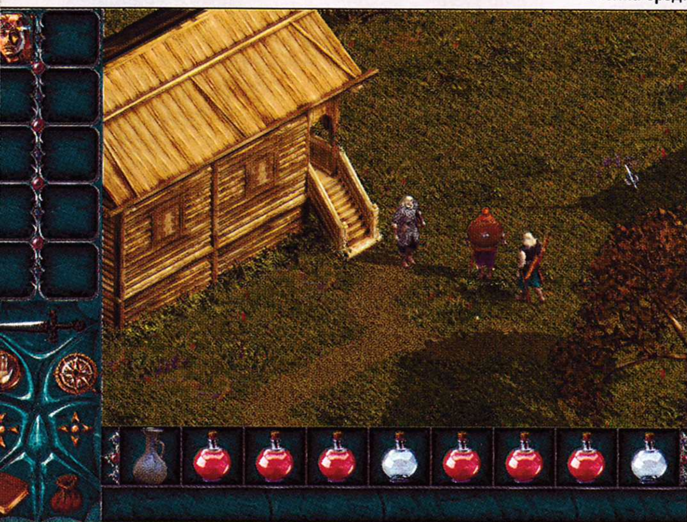
Викингите идват

Главните действащи лица са Eric - легендарен викинг и потомък на Титани, Wolf - превъзходен ловец от славянско потекло и Konstantin - византийски войн и стар приятел на Orr. Можете да изберете да играете с всеки от тримата и да се пробвате срещу останалите. Трябва да им противодействате по всички възможни начини и не само да развивате героя си и спътниците му, но и да привлечете на своя страна местното население, да го въоръжите и обучите и по този начин да лишите врага от човешки и материални ресурси - което представлява и стратегическият елемент в играта.

В същото време Konung е истинско RPG - трябва да специализирате героя си - лидер, войн, търговец или ловец. Уменията се развиват като се упражняват, чрез изпълнение на куестове или чрез обучение. Основните характеристики също могат да бъдат повишени чрез използване на някои предмети, но се вдигат главно с натрупване на ЕР. Най-бързо се покачва първостепенният ви показател - ако героят ви е лидер, натрупва най-лесно "charisma", което му позволява да вербува повече полезни спътници в групата си. Максимално имате възможност да съберете до девет спътници, което си е цяла малка армия! С нея изпълнявате куестове, трепете противници и завоювате на своя страна села.

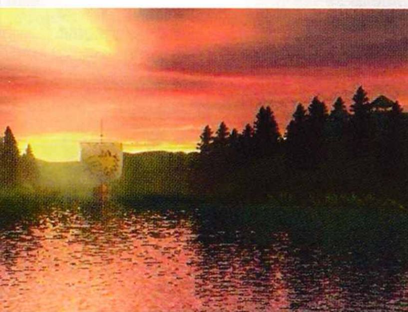
Интерфейсът е трагедия - всички действия се извършват чрез различни комбинации от Shift, Ctrl и left/right click. Ще загубите куп битки, докато персонажите ви се лутат и се опитвате да ги уцелите, за да ги накарате да изпият cure poison potion. Липсва каквато и да е информация за резултатите от действията ви. Типичен пример - виждате предмет на земята и се опитвате да го вземете - след което трябва да отворите inventory-то си и да започнете да се чудите дали наистина сте го

Перфектно изобразена околна среда





orth

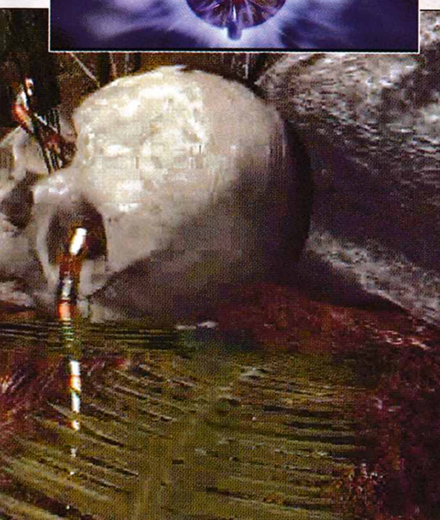


взели и най-вече кой точно предмет сте взели .

Графиката като цяло е великолепна, но само докато персонажите ви се раздвижат! Те трябва да изобразяват могъщи войни, но пристъпват бавно-бавно с малки крачки, като че ли са девици на кандидатски изпит за манастир. Донякъде помага възможността за ускорение на времето - но тогава героите заприличват на Чарли Чаплин! Освен това няма автоцентриране и като ускорите времето, те често се оказват в края на екрана сред орда противници и загиват, докато хаотично кликате по екрана!

Orr - пазителят на Драконовия Амулет







Срещите с призраците не са желателни.



В селото на канибалите.

Pac Man: Adventures In Time

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	7	8	7

Аркадната легенда в третото измерение

■ Hasbro Interactive ■ www.hasbrointeractive.com/atari/index.cfm
■ P200, 32 RAM, DirectX 7 ■ Arcade

Той е жълт. Той е лаком. Той е Pac Man. И сега той се появява на мониторите в нови лъскави дрехи.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Да се пише за култови игри като Pac Man не е лесно. От една страна, геймърите, които не са имали възможност да се докоснат до оригинала, едва ли ще обърнат особено внимание на новите версии. Похарчилите и последните си джобни пари за още една игра на аркадния автомат обаче ще имат повод за радост.

Да видим какво са направили от Hasbro. Новият Pac Man се нарича Adventures in Time и действително има нещо като сюжет. Няма да се спирам по-подробно на него, но идеята е, че Pac Man трябва да намери четири парчета от могъщ артефакт, за да спаси планетата си от лошите призраци. Същите се намират в различни зони на времето и така малкият жълт симпатяга обикаля из най-разнообразни лабиринти (от праисторически до футуристичен) и отново има възможност като в добрите стари времена да покаже на досадните призраци, че на света има само един истински лакомник и той се нарича Pac Man. Геймплеят е максимално опростен. Целта е във всеки лабиринт да изядете всички възможни бонуси, като и да видите сметката на съответните призраци и други противници, които са специфични за отделните нива. Това става като съберете специални магически хапчета, които за определено време правят призраците уязвими. През останалата част от играта трябва да бягате колкото се може по-далеч от всичко, което не става за ядене :-) И така до края на света. Самите нива вече са в пълно 3D и не само изглеждат доста приятно, но и са различни по стил. Това означава, че програмистите са се постарали на придадат съвсем индивидуален облик на лабиринтите. На едно място ще се гоните с канибали, веднага след това ще трябва да мерите сили с алигатори, в друго ниво ви очакват падащи скали и т.н. Въобще разнообразие има и играта няма да ви доскучае бързо. След като преминете кампанията и спасите планетата на Pac Man, ще можете да джиткате произволни нива в arcade режим или пък да се пробвате в мрежовата версия на играта. Честно казано, това не успях да го пробвам, а и death match с Pac Man-и едва ли ще стане кой знае какъв хит по залите, но пък звучи оригинално :-) Така или иначе играта е насочена основно към соловите играчи и най-вече към тези, които са играли на аркадния оригинал. А те със сигурност ще заобичат и новия Pac Man.

ОТ АВТОРА



■ Pac Man е култова класика. Радостното е, че Hasbro не са го ударили през просото и са запазили духа на оригиналната аркадна игра. С помощта на приятната 3D-графика жълтият сладур успешно взема прехода към новото хилядолетие.

The Untouchable

PC-тупалка на годината? Защо не, след като няма други..

■ Creative Edge Software ■ www.theuntouchable.com ■ P200, 32 MB RAM, Windows или MacOS ■ Fighting

ОТ АВТОРА



■ Искаше ми се The Untouchable да беше разработвана от друга фирма. Нескопосаната графика и странните движения на бойците дърпат играта към дъното на забравата, а като цяло продуктът на Creative Edge има с какво да се запомни.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
4	8	8	6

"Една, че две, че три – усилни и паметни години... Боже, за някой грях ръце всесилни повдигна ти и нас наказа."
(Пейо Яворов, "Градушка")

Иван Георгиев

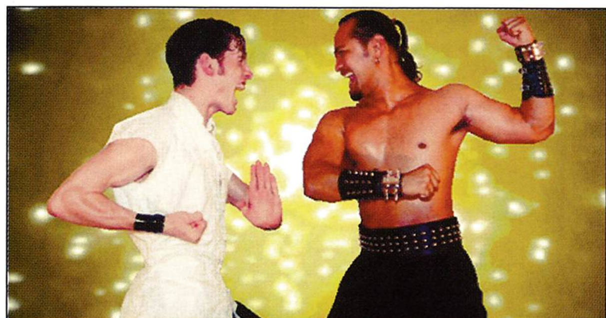
Изминаха близо три години от появата на MK4 за компютър и оттогава сякаш някаква черна прокоба тегне над геймърите. Нито една от появилите се тупалки не успя да остави трайна следа, дори ми се струва, че имена като "Heartbreakers" или "Tournament of Warriors" не ще събудят никакви асоциации у повечето от вас.

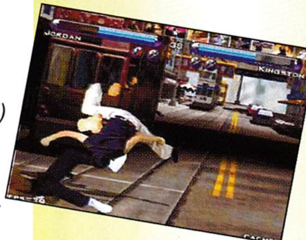
Според мен The Untouchable едва ли ще е играта, която ще привлече вниманието ви за повече от час. Когато прочетох специфичните особености, сред които имаше уверения за гладко анимирани персонажи, герои на цял екран, оригинален саундтрак, динамично движение на камерата и редица холивудски ефекти, възкликнах "Найсетне!", но като пуснах играта, големите ми надежди започнаха да се пукат една по една като сапунени мехури.

Бойците са пресъздадени от реални хора – все специалисти по бойни изкуства. Някои от тях дори са играли в разни второразредни екшъни и са успели да се справят с работата си, ако не много добре, то поне задоволително. Не същото обаче се отнася до персонала на Creative Edge Software.

Дизайнерите са си оставили ръцете!

По-немарливо отношение не бях виждал. Бойците са така зле изрязани, че по ръбовете съвсем ясно можете да видите остатъци от блубокса. Движенията са насечени, за да създават впечатление за бързина, но не мога да се съглася, че резултатът в крайна сметка е това, което са искали да постигнат създателите. Арените с малки изключения са оригинални по замисъл, но изглеждат твърде "нарисувани" за фон на реални хора. Основният проблем при тях е прекомерната статичност. Всичко изглежда подтискащо замряло и това, че тук-там има помръдващ огън, мигаща реклама или въртящо се дуло на танк не е достатъчно.









Саморазправа насред скучна пустиня.

Travis Riggs

Продуцент и режисьор на The Untouchable

ВИЗИТКА

Travis има над десетгодишен опит в областта на видеоанимацията и телевизията. Занимава се с рисуване, програмиране и композиране на музика.

Иван Георгиев: The Untouchable е игра с интересен замисъл, но сякаш в графично отношение не сте направили всичко, на което сте способни. Защо се получи така?

Travis Riggs: Всъщност оригиналният вариант на играта е за Mac и резултатите там са доста добри. Получихме такава популярност, че решихме да направим версия за PC. При транслацията се появиха някои неочаквани резултати.

Иван Георгиев: Направи ми впечатление, че немалка част от екипа е съставена от тийнейджъри. Трудно ли е да следите качеството на работата им и успяха ли да ви изненадат с интересни идеи?

Travis Riggs: По-младите в екипа са мои ученици. Това са едни много амбициозни младежи с добри познания в областта на игрите. Повечето оригинални идеи дойдоха от тях.

Иван Георгиев: Говори се, че работите по продължение на играта. Можете ли да ни кажете нещо повече?

Travis Riggs: Така е. Продължението на The Untouchable ще бъде 3D. За motion capturing-а отново се свързахме с редица майстори по бойни изкуства. Горди сме да заявим, че имаме в екипа си звезда като Синтия Ротрок.

Успоредно с The Untouchable 2 разработваме още 2 игри.

Иван Георгиев: Благодаря за отделеното време. Желая успех на начинанията ви.

Музиката е повече от добра

Подбрани са чудесни парчета на Future Sound of London, Juno Reactor, Sister Machine Gun, а също така можете да чуете интересни техно-ремикси на хитове на Tina Turner, Pet Shop Boys и Michael Jackson. Останах шокиран, когато от тонколоните ми прозвуча и "Притури се планината" на Стефка Съботинова, но в някакъв странен микс от български, ориенталски, латино и рап мотиви.

Геймплеят е приличен

В The Untouchable не се наблягa на пороищата от кръв, а на презентацията на различни по стил бойни изкуства. Всеки герой разполага със свои собствени техники, но принципът за изпълнение на специалните движения е универсален. Разбира се, има атаки, които са основни и могат да бъдат правени от всеки персонаж. Управлението не може да бъде характеризирано като сложно, макар че понякога се изисква натискане на три бутона едновременно, а също така таймингът е от изключителна важност. Любимите на всички биткаджии серии от удари (combos) са интересни и не особено трудни за овладяване.

Потенциалът на The Untouchable е голям и заглавието можеше да се превърне в хит, ако разработчиците се бяха потрудили по-усърдно върху графиката. Това заглавие не можа да ме грабне, но поне успя да възвърне вярата ми, че жанрът fighting все още не е напълно чужд за създателите на игри за персонални компютри.



V-Rally 2

Нищо ново в поредното рали на Infogrames

■ Infogrames ■ www.vrally.com ■ P 166, 32 MB RAM, 4 MB 3D Video ■ Rally-Simulation

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	6	7	7

ОТ АВТОРА



■ Infogrames имат известен опит в правенето на компютърни ралита. Въпреки това V-Rally 2 не предлага нищо ново. Сравнително приличната графика и стандартния геймплей едва ли ще предизвикат особено вълнение сред почитателите на максимално реалистичните симулации, тръпнещи в очакване на Colin McRae Rally 2. Играта излиза във варианти за PC, PlayStation, DreamCast, Nintendo64 и GameBoy. Естествено в това няма нищо странно. Съвсем изненадваща е обаче появата на V Rally-2 в PDA (Personal Digital Assistant)-версия.



Всеки метър преднина е ценен.

Става все по-трудно на производителите на игри от този жанр да впечатлят геймърите, свикнали да радват очите си с перфектната графика на Need For Speed и невероятния реализъм на заглавия като Colin McRae Rally и TOCA. За да успеят, авторите трябва да предложат нещо ново, както по отношение на визията, така и като възможности за различни състезания. Французите от Infogrames за пореден път пускат заглавие, което ще предизвика противоречиви, но в общи линии положителни оценки.

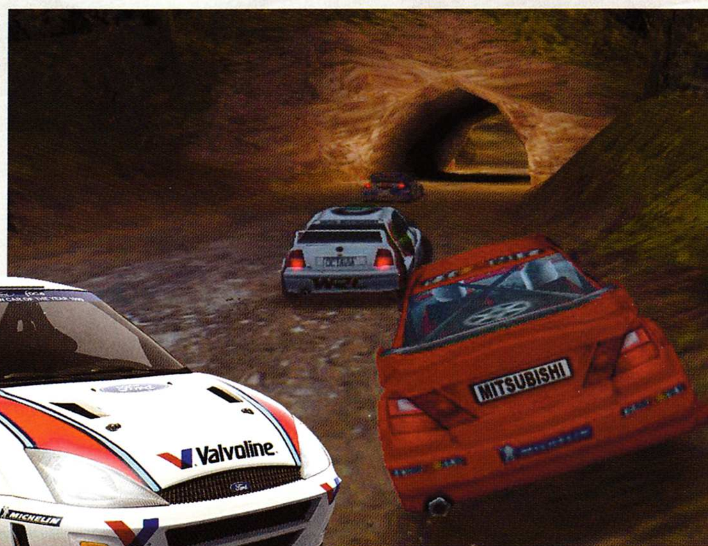
Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Преди около половин година на пазара се появи Michelin Rally Masters. Тази игра не постигна кой знае какъв успех, но това не попречи на Infogrames да спазят своя график и да пуснат навреме V-Rally 2. Без да предлага нищо ново, френският производител за пореден път използва познатата рецепта за комбиниране на горе-долу приличната графика с реализъм в поносими граници.

Играта ни пренася в центъра на събитията на едно от най-вълнуващите автомобилни състезания – класическото рали. Очевидно авторите не са се сдобили с правото да използват имената на утвърдените пилоти в този спорт. Затова тук няма да можете да се изправите срещу величия в бранша като Ari Vatanen, Carlos Sainz, Armin Schwarz или превърналия се в легенда сред геймърите Colin McRae.

Колите обаче са същите. Те са разпределени в три класа според кубатурата и мощността на двигателите. В първата група влизат невероятно мощни машини като Mitsubishi Lancer, Subaru Impreza, Seat Cordoba, Peugeot 306 и други. Към втория клас спадат също толкова атрактивни возила като Citroen Xsara, Renault Megan и Vauxhall Extra. Третата група е съставена от минивозилата Citroen Saxo, Peugeot 106 и Nissan Micra. Всички настройки по автомобилите се правят изключително лесно. Те се отнасят до избора на подходящите гуми за съответните климатични условия и настилката на трасето. Можете да извършвате промени в окачването, спирачките и регулирането на скоростната кутия. Ако се възползвате от тази възможност, ще можете да създадете автомобил, който възможно най-добре ще отговаря на вашите шофьорски възможности и стил. За тези, които нямат опит в компютърните ралита, горещо препоръчвам да използват (поне в началото) възможно най-консервативните настройки. Така ще си осигурите по-голяма устойчивост на пътя. Управлението на колата е повече от елементарно. Независимо че хората от Infogrames препоръчват използването на джойстик, клавиатурата също дава възможност за достатъчно прецизен контрол. Поведението на автомобилите по пистата зависи силно от режима на игра, който сте избрали. Като Single Player-варианти ще срещнете добре познатите: Arcade, Trophy, Championship и Time Trial. Multiplayer-възможностите на V-Rally 2 са сведени за съжаление единствено до добре познатата конзолна недомислица, наречена Split Screen. Интересно хрумване на производителя е да включи Track Editor, с който можете да създадете трасе по ваш вкус.

V-Rally 2 ще зарадва феновете на PC-ралитата с прилична графика и балансиран геймплей.



Нощното рали изисква максимална концентрация.



Pacific Warriors

Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	5	7	6

Втората световна война като аркаден екшън

■ Interactivision ■ http://www.iavision.com/pw/
■ P200, 32 RAM, DirectX 7 ■ 3D shooter

ОТ АВТОРА



■ Pacific Warriors е доста любопитна игра. На пръв поглед в нея няма нищо особено. Нито графиката е велика, нито пък звуковите ефекти са революционни. Геймплеят също предлага само познати неща. Въпреки това играта доставя удоволствие и има своя чар - особено за любителите на неангажиращите екшъни.

Самолетен екшън на тема Втора световна война. Това звучи скучно и изтъркано. Pacific Warriors е нагледното доказателство, че понякога дори от такива убити идеи може да се получи нещо читаво.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com



Красивият залез е само прелюдия към екшъна.

Когато за пръв път пуснах играта, се втрещих от името на производителя. Interactivision звучи направо кошмарно и навява лоши мисли за долнопробно плагиатство и кандидатури за почетно място в рубриката Recycle.bin. Радостното е, че Pacific Warriors не оправдава нито една от грозните мисли, които неволно се появяват у всеки, който хвърли само един бегъл поглед върху това заглавие.

За какво все пак става дума? В новата творба на Interactivision ще имате възможността да управлявате американски бойни самолети по време на Втората световна война и да покажете на японците, че са направили голяма глупост като са тръгнали да мерят сили с вас. Всичко това обаче няма нищо общо като геймплей с класическите авиосимулатори. В случая с Pacific Warriors става дума за чистокръвен аркаден екшън, който изисква преди всичко бързи рефлекси, добро владеене на джойстика и нервен пръст върху спусъка. Вие виждате вашия самолет в популярната 3rd person перспектива. След старта на всяка мисия получавате от командването вашите задачи и тръгвате на лов за японци. Мисиите са направени доста разнообразно. Ще трябва да потапяте вражески кораби, ще имате възможност да се изживеете като унищожител на най-различни градчета или пък да мерите сили с цели ескадрили от вражески асове. Самата игра е разделена на 5 кампании, всяка от които предлага по 5 мисии. Така стигаме до общата цифра от 25 мисии, които освен това не са никак малки и ще ви отнемат поне по 20-30 минути.

За успешното провеждане на войната имате няколко самолета, които обаче не се отличават съществено един от друг. Съвсем друго е положението на тема оръжия. За вашите разрушителни планове освен стандартните картечници ще имате на разположение и разни други гърмящи играчки като ракети, електрически лъчи, бомби и касетъчни заряди. Като се има предвид, че реализмът е бил една от последните грижи на програмистите, не е особена изненада, че муниции за всяко оръжие има на воля и можете безгрижно да изявявате вашата дескруктивност :-) Всичко е реализирано в най-добрите традиции на аркадните екшъни. Това означава, че из нивата ще намирате най-разнообразни power-ups, без които няма да имате никакъв шанс да оцелеете в по-трудните мисии. Освен това всеки свален вражески самолет оставя след себе си някакъв бонус, който е добре да бъде събран, за да може да бъде използван по предназначение срещу другарите на загиналия пилот.

Въобще Pacific Warriors е майтапчийска игра. Ако търсите приятно разнообразие и искате да постреляте из прилично направени нива, определено си заслужава да ѝ хвърлите повече от един бегъл поглед.



Това пристанище трябва да бъде разрушено.

Последната кампания е истински предизвикателство.

Vyruz

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	7	8	7

Jack Kelkinn срещу машините

■ Chili Con Valley ■ www.chiliconvalley.com ■ P200, 32 RAM, DirectX 7 ■ Arcade

ОТ АВТОРА



■ Vyruz е голямо увеселение. Неангажиращ екшън, с удобни контроли и красоти за окото. Ако просто искате да постреляте на воля из красиви нива и да се радвате на специални ефекти, това е вашата игра.



Оцеляването в кръстосан огън е проблематично.

Един супермен срещу една суперфирма. Това е Vyruz в едно изречение. Една малка игра, която веднага грабва вниманието и бързо се превръща в истинска мания.

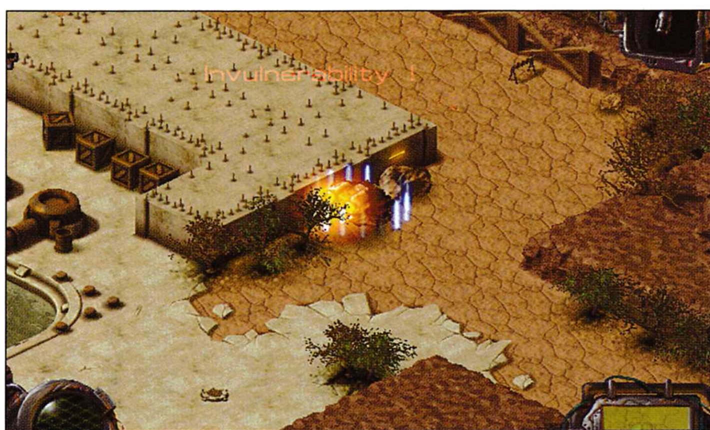
Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Земята през 2030 г. Могъщата корпорация Untel (пепел на езика на всеки, който прави грешни асоциации с разни производители на процесори) владее всичко. Като се почне от Интернет, който е мутирал в Гиганет, и се стигне до личния живот на хората. Толкова много власт в стила на легендарната книга на Джордж Оруел "1984" естествено не е по вкуса на всички. И така се намира бунтовникът Jack Kelkinn. Същият е въоръжен с прототипния изтребител Vyruz AM-030. С помощта на това чудо на техниката Jack решава да поразбие господството на Untel Inc. и ако вашите рефлекси са на ниво, дори успява:-)

Толкова за сюжета на новия екшън на фирмата Chili Con Valley. От казаното дотук човек спокойно остава с убеждението, че Vyruz е поредното блудкаво недоразумение, което в найдобрия случай ще разсмее повечето геймъри. Да, ама не :-) Като оставим настрана доста блудкавата история за Джак и Голямата фирма, играта е направо убийствена. И то в най-положителния смисъл на думата. Авторите на Vyruz са направили изометричен 3D-екшън, който без да блести с особена оригиналност грабва вниманието и неусетно ще станете пленници на магията на тази доста семпла игра. Както вече стана дума, ще имате на разположение кораба Vyruz AM-030. Той сам по себе си не прави нищо особено и затова ще трябва да разчитате на най-разнообразните оръжия за масово унищожение, които са предвидили авторите на играта. Веселото във Vyruz е, че ракетите, мините, лазерите, гранатите, картечниците, огнехвъргачките и всичко останало действително имат поразителен ефект върху противниците и околната среда :-) Освен това едва ли ще ви се случи да останете без муниции, така че пръстът ви спокойно може и да не слиза от спусъка. Всичко това е подплатено с изключително приятна графика, която без да впечатлява предлага зрелищни експлозии и разнообразни на вид нива. Из тях ще срещнете общо 8 различни вида врагове, които противно на обявите на производителите на играта не се отличават с велик изкуствен интелект. Този дребен недостатък обаче се преживява сравнително лесно, защото основната интрига във Vyruz не е надхитрянето на малко противници, а веселото взривяване на всичко, което се движи. А такова в играта има предостатъчно. Заглавието е истинска радост за пироманите, още повече че експлозиите са доста добри и ги има на всяка крачка. Така че, ако си падате по бързи екшъни без нужда от дълбокомислени сюжети и разучаване на обемисти упътвания, Vyruz е вашата игра. В противен случай просто я отминете и ще си спестите едно голямо разочарование :-)



Малко пирошоу.



"Безсмъртието" е само един от десетките ъргрейди за вашия кораб.

Starship Troopers

Производителят причислява Starship Troopers към стратегиите в реално време. Въпреки това тази игра притежава много RPG-елементи.

TERRAN ASCENDANCY

Решителна битка за оцеляването на човечеството на планетата Klendathu

■ Microprose ■ www.stta.com ■ PII-233, 64 MB RAM, 8 MB 3D Video ■ RTS

Какво ще кажете за идеята да си купите пълен с бъгове софтуер? Отговорът на този въпрос като че ли е повече от ясен, особено за тези, които са се сдобили с легално копие на най-популярната операционна система. Ако обаче станете притежател на екземпляр от новото заглавие в каталога на Microprose, ще се сблъскате с такова количество бъгове, което не сте и сънували, че е възможно да се побере на едно CD.

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Хубавото е, че тук вече ще можете да се саморазправите по най-бруталния и безкомпромисен начин с въпросните буболечки. Ако все още не сте наясно за какво става дума, ще поясня, че имам предвид появилата се на пазара в средата на ноември реалновремева стратегия Starship Troopers.

Предполагам, че повечето от вас вече са гледали едноименния филм, но едва ли знаете, че той е създаден по мотиви от популярен през 50-те години роман. Story-то на играта е почти точно повторение на вече видяното в творбата на Пол Верховен. Нещата, които липсват, са любовните истории и душевните терзания на героите от екранната версия. В заглавието на Microprose няма място за никакви емоции. Тук всичко е сведено до хладна пресметливост и самоусъвършенстване с една-единствена цел – максимална ефективност при изтреблението пълчищата насекоми, заплашващи да превърнат човешката раса в застрашен от изчезване вид.



Войниците са обучени и за борба с въздушни цели.



Макар и огромна, тази буболечка е лесна плячка.

Историята започва с откриването на планетата Klendathu от космическа експедиция през 2339 година. След като става ясно какво представляват нейните обитатели – Arachnids, земната UCF (United Citizen Federation) се опитва да наложи карантина върху техния свят. Развитието на събитията показва, че този опит очевидно не е бил особено успешен. Арахнидите откриват къде се намира планетата Земя и започват мащабна атака. Първата им цел, Буенос Айрес, е изпепелена. Това принуждава земното правителство да предприеме незабавни контрадействия.

В началото на играта ви очаква тренировъчна мисия. В нея ще усвоите някои от основните умения, необходими за оцеляването ви в битките срещу извънземните гадини. Веднага след това се качвате на космическия транспортер, който ще ви закара до Klendathu. Както можете да се досетите, местните вече знаят за вашето пристигане и са ви подготвили пищна церемония по посрещането. Като резултат от техните "добри пожелания" внушителната армада земни транспортери е на практика унищожена с изключение на този, в който се намирате вие. Оттук-нататък крехкото бъдеще на земната цивилизация се намира единствено във вашите ръце. Вие сте лейтенант от армията на земната федерация и разполагате с около дузина добре обучени войници. Заедно с тях ще трябва да изпълните поредица от бойни мисии.

Вашите врагове далеч не са толкова безобидни, колкото по-дребничките си земни роднини. Те са интелигентни, добре организирани и солидно въоръжени. Според разузнаването на UCF, тяхната социална структура се състои от няколко касти – ръководители, воини и работници. Гигантските насекоми общуват помежду си телепатично и чрез отделяне на специфични химически вещества. От своя страна UCF противопоставя своите войски, съставени изцяло от подбрани според качествата си специално обучени доброволци. Участието в армията им гарантира получаване на статут на гражданин и бъдеща кариера в управлението на земните дела. Най-ниското стъпало в армейската структура е редник. С трупането на опит и автоматичните повишения

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	8	9	8

ОТ АВТОРА



■ Предварителните ми очаквания за RTS-игра по филма Starship Troopers се оказаха много далеч от истината. Освен прилична графика това заглавие предлага изключително нестандартен, уникален геймплей, който не се ограничава само в събирането на суровини, строеж на бази и тотално унищожение на противника. Starship Troopers не прилича по нищо на типичните RTS-мултиплейър хитове и в никакъв случай не е лесна за усвояване, но свикнете ли веднъж с неспецифичния начин за водене на битките, със сигурност ще останете очаровани от невероятните възможности, които предлага тази игра.

Отстъплението е невъзможно.

след всяка успешна мисия може да се достигне до чин 1st Lieutenant.

Когато се спомене понятието стратегия в реално време, повечето хора си представят две или повече враждебно настроени раси, събиране на суровини, производство на бойни единици и кървави батални сцени. Противно на очакванията в Starship Troopers няма да срещнете нищо подобно. Тук икономическите елементи отстъпват изцяло на тактическите и въпреки присъствието на две противникови сили можете да застанете само на страната на добрите – земната федерация. За да се справите с извънземната напаст, е необходимо да сте наясно с основните въоръжения в армията на UCF. Най-общо те се делят на три класа: Standart, Artillery и Heavy. В рамките на стандартния арсенал влизат различни леки преносими оръжия като автоматични, лазерни и плазмени пушки, а също така огнехвъргачки и странното приспособление, наречено Specimen Capture Weapon. То служи като капан за буболечки, работещ със силово поле. Към клас "Artillery" спадат по-тежките оръжия със сериозно поразяващо действие. Това са стандартната ракетна установка MK59, устройството за изстрелване на ядрени заряди – MK70 и минохвъргачката MXL. Третата група инструменти за разрушение "Heavy" се състои от три високо ефективни оръдия – Morita Chain Canon, Solaris Light Canon и RADON Plasma Canon. Редно е да се споменат също различните модели брони, които можете да използвате в процеса на игра. Те са три вида: Scout, Marauder и Command, разпределени в 3 класа. Всеки вид разполага със специфични възможности. Scout Armour е лека, подходяща за извършване на разузнавателни мисии броня. В този насока са и екстрите, които притежава. Това са приборите за нощно виждане – Searchlights и камерата с дистанционно управление, наречена Snooper. Marauder е по-тежка и е предназначена за участие в тежки сражения. В нея могат да бъдат вградени автоматична система за прицел и устройство за изстрелване на ракети. Command е най-устойчивата броня. Тя осигурява надеждна защита дори в ситуации, които на пръв поглед изглеждат безизходни. Интегрираните в нея оптически прибори осигуряват добър контрол върху развитието на бойните действия, а силовото защитно поле със собствен енергиен източник ще ви направи трудно уязвими.



Мигове на романтика преди битката.

Различните видове брони, както и разнообразното въоръжение са достъпни в зависимост от количеството Experience и актуалния ви ранг в армейската йерархия, така че не се надявайте още от самото начало да получите най-мощните пушкала и брони. По отношение на този елемент Starship Troopers силно се доближава като концепция до RPG-игрите. В зависимост от целите на вашата мисия участие ще вземат също уникални бойни единици със специални възможности. Едва ли има нужда да разяснявам функциите на медика. Combat Engineer е ангажиран с ремонта на неизбежните повреди след битките и със създаването на минни полета. MIST е невидим, въоръжен със снайпер боец, който е в състояние да нанесе сериозни поражения на противника. С помощта на уникалния, надарен с телепатични възможности Special Talent, ще откривате скрити гадини и ще създавате защитни силови полета. Особено интересна е способността му да привлича вражески единици на ваша страна, тъй като в някои мисии това може да се окаже ключ към победата.

Друга разлика между Starship Troopers и класическите стратегии в реално време ще откриете в начина, по който се управляват бойните действия. За да постигнете перфектен контрол върху вашите бойци, ще трябва да разучите десетките "Hot Keys", чието описание можете да откриете както в упътването, така и в сайта на играта.

След като станете наясно с целите на новата ви мисия, е добре да се възползвате от навигационно-информационната система Xenograph. Тя осигурява актуални данни за разположението, броя, типа на противниковите сили, а също така ще ви препоръча най-подходящите оръжия за изпълнението на бойните ви задачи. Без тази възможност вероятността за успех е минимална. Трудно е да се даде универсална рецепта за краен успех в 20-те мисии на Starship Troopers и като че ли това е едно от големите достойнства на играта.

Единственото спасение е незабавна евакуация.



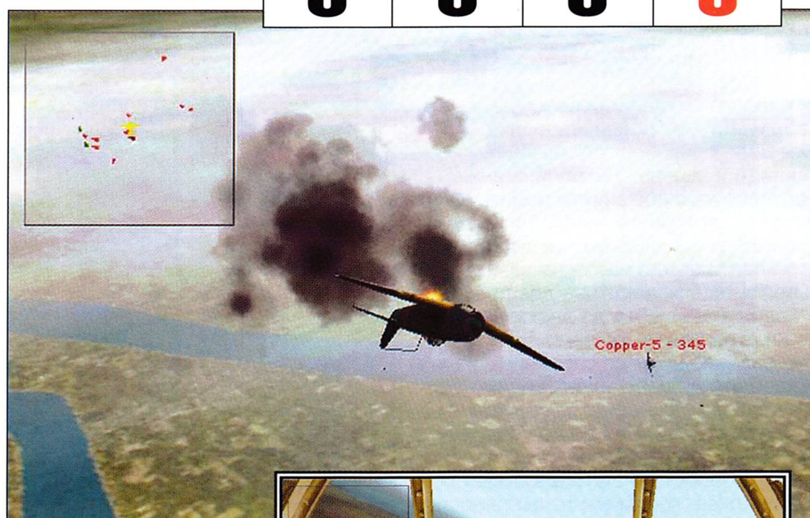
Combat Flight Simulator 2

Поредното добро творение на Microsoft

■ Microsoft ■ www.microsoft.com/games/combatfs2/
■ Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, 300 MB HDD, Directx 7 ■ Flight Sim

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	8	8	8

Големите компании в бранша за компютърни игри си имат жанрове, в които създават чудеса на развлекателния софтуер, а когато нещата потръгнат и продуктът надхвърли заветните един милион копия, се създават и очакваните продължения. С течение на времето натрупаните игри със сходни заглавия и замисъл образуват малка вселена, но оригиналните идеи изчезват или просто се изчерпват. Тогава авторите пускат игра близначка на предшественика си, но с подобрени графика и звук.



Неизбежна катастрофа.

ОТ АВТОРА



■ За жалост формулата на успеха отново е спазена стриктно и играта не предлага нищо ново освен поредната доза забавление, която е типична за заглавията на Microsoft.

Николай Ананиев
n_ananiev@pcclub-bg.com

Точно такова заглавие е Combat Flight Simulator 2. В него няма да срещнете нищо ново и нетипично за този род творения. Отново действието се развива по време на най-голямото и значимо военно събитие за 20-ти век, отнело живота на милиони – Втората световна война. Историческите събития ще са неизменна част от вашите мисии – имате право на избор между няколкото участнички в конфликта начело с Япония и САЩ. Разбира се, самолетите не правят никакво изключение и можете да дадете свобода на емоциите си в кокпита на добрите стари витлови машини, но всъщност тези емоции няма да бъдат породени от лесното управление или бързо свалените противници. Програмистите са наблегнали повече на симулацията, отколкото на безгрижния полет и при най-малкото разсейване рискувате да ви свалят, затова, ако във вените ви не тече кръв на закоравял фен на симулатори, по-добре се насочете към тренировъчните мисии. При тях започвате с уроци по излитане и кацане, но едва ли това ще е от полза при разразила се въздушна битка. Затова аз преминах направо към кампаниите. Тук избирате между 7 различни самолета, всеки от които е със собствени характеристики и се държи различно във въздуха, но има един неприятен факт – останалите 11 бойни машини – явно програмистите са решили да не ни предоставят управлението им, но пък са замазали положението с възможност за import-ване на други самолети.



Гледка отвисоко.



Изненада!

Целите в играта са различни в зависимост от настоящата задача. Ще се подвизавате в изпълнението на въздушен патрул, ескорт, атаки по земя и въздух, ще помагате на съюзниците и ще се отбранявате. Както при конкурентните заглавия няма да се натъкнете на нищо, неиграно досега, но все пак стрелянето по врага си остава приятно забавление.

Графиката прави най-силно впечатление. Дизайнерите са отделили много време за разкрасяване на играта и в резултат работата по изпипването на най-малките детайли по моделите на самолетите е чудесно свършена. Когато стреляте по противника, можете да забележите дупките, оставени по корпуса от патроните, а ако двигателят му бъде засегнат, започва да излиза пушек, който ви подтиква да го довършите и това е допълнено с много добри звукови ефекти, подсилващи значението на думата "реализъм".

Играта едва ли ще ви задържи повече от няколко дни пред компютъра, но си заслужава да си я потърсите, особено ако сте вманиачен фен на тази тема, а като алтернатива си остава multiplayer-режимът за хората с по-добри връзки към Интернет.



Хедър чете изразително историята на Coffin rock!



През 1785 година няколко деца обвиняват Elly Kedward, че ги е подмамила в къщата си, за да точи кръв от тях. Съдът намира Kedward за виновна в магьосничество, тя е изгонена от селото в особено сурова зима и вероятно умира. В средата на следващата зима всички обвинители на Kedward заедно с половината от местните деца изчезват. Уплашени от проклятието, хората от градчето избягват от Блеър и се заричат никога вече да не споменават името на Elly Kedward. В началото на следващия век са публикувани свидетелства, че при разпитите на затворничката тя е била подлагана на зверски мъчения.

BLAIR WITCH VOLUME 2:

The Legend of Coffin Rock

Втората доза Вещица

■ Gathering of Developers ■ www.blairwitch.com
■ Pentium 2, 128 MB RAM ■ action/adventure

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	8	6	6

Малко след първата игра се появи и второто заглавие от трилогията, чието излизане почти съвпадна с това на новия филм Book of Shadows: Blair Witch 2. Този сюжет се оказа неимоверно плодоносен и му предстоят още много месеци експлоатиране.

Елица Тодорова
e_todorova@pcclub-bg.com

ПЛЮСОВЕ:
- Невероятно интересен сюжет
- Симпатичен главен герой
- Увличащи диалози

МИНУСИ:
- Тромаво управление
- Проблеми с прицелването
- Неудобно движение на камерата
- Линейно действие

Legend of Coffin Rock е създадена от Human Head Studios отново с енджина на Nocturne. В сравнение с първата част графиката на Coffin Rock е малко по-цветна и по-светла, дори нощните сцени са малко по-ярки, но промяната не е съществена – само дето вече ще виждате нещо на мониторите си и през деня.

Основното и единствено достойнство на играта е, че разказва за зловещи събития, които не са намерили място във филма. Действието отново започва в Burkittsville, този път през 1886. Тогава в гората изчезва едно момиче и група мъже тръгват да го търсят. Те обаче също пропадат вдън земя и е изпратен втори спасителен отряд. Той намира разчленените тела на първата група, овесени с главите надолу от Coffin Rock и се прибира обратно в градчето за помощ. Когато се връща с подкрепление, телата вече са изчезнали. Звучи интригуващо, нали?

Главният герой – тоест вие – страда от частична амнезия, защото е тежко ранен в главата. В гората ви намира същото това момиченце – Robin Weaver, и ви отвежда у дома си, където баба й се грижи за вас. Временно ще ползвате името Лазар, за да ви напомня, че сте почти възкръснал от смъртта. Малко след това детето изчезва и неколцина местни мъже излизат в гората да го търсят. Бабата обаче е убедена, че тях ще ги сполети страшна участ и че единствено вие можете да спасите девойчето.

Действието е доста линейно, но за разлика от Rustin Parr през цялото време сте наясно какво трябва да направите. Безцелното лутане из гората е сведено до минимум – няма вече карта и кръстосващи се по шест пъти пътечки, но все пак ще прекарате доста време между дърветата. Друго нововъведение са няколкото боса – оръжията ви са оскъдни, но вършат работа – ако и управлението беше пипнато поне малко, играта можеше да заслужи порадостна съдба.

Третата, последна засега, част на трилогията – Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale, ще излезе този месец и ако не предлага нещо наистина различно, ще организирам гражданско движение за забрана на всякакви проявления на Blair Witch в компютърните игри. Положих големи усилия да харесам първите две игри, но ако GOD смятат да печелят само от увлекателната история, да се хванат с издаване на хорър-романи с продължение!



Изминаха доста години, откакто през далечната 1993-та компанията Impressions Software създаде Caesar, с което постави началото на една свръхуспешна и което е по-важно свръхинтересна поредица стратегии – симулации на древни царства и митични държави...

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	8	9	9

ZEUS
MASTER OF OLYMPUS
Нов живот за древногръцките легенди и митове

■ Impressions/Sierra ■ http://zeus.impressionsgames.com ■ P 166, 32 MB RAM ■ GodSim


Скромни къщурки за олимпийските божества.



Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

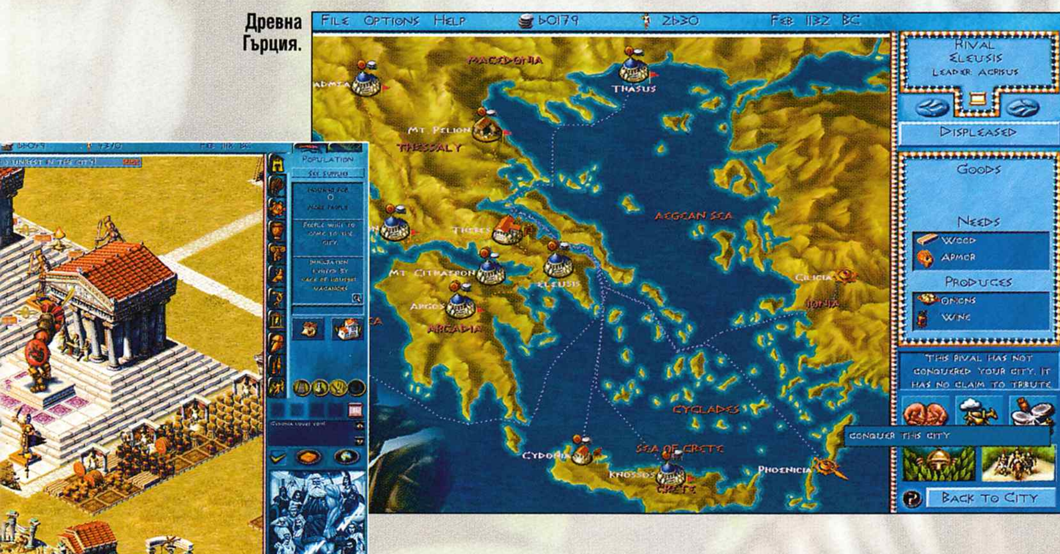
Сега можете да си изтеглите от сайта на производителя безплатно Caesar. Графиката ѝ ще ви се стори много дървена, но в нея ще намерите всички тези гениални хрумвания, които продължават да бъдат в основата и на последните игри от поредицата.

Zeus: Master of Olympus се появи само няколко месеца след излизането на предишната игра Cleopatra, но въпреки това е напълно нова игра с изцяло преработени основни принципи и зависимости. За да се разбере по-добре това, ще бъде полезно да се върнем малко назад. Две-три години след излизането на първата игра се появи Caesar II, която се основаваше на същите принципи като оригинала, но вече с 256-битов цвят и в режим 640x480, което я направи голям хит. Следващата Caesar III бе с още по-добра графика, но и с няколко основно преработени базови правила, което я превърна в практически нова игра. Скоро след това се появи Pharaoh. В него почти нямаше сериозни промени в геймплея. Разбира се, играта имаше нов облик и бяха въведени куп новости, които отразяваха особеностите на Древния Египет – ново земеделие, нови професии, стоеж на пирамиди и други древни "чудеса на света", можехте и да строите златни мини, които произвеждаха директно пари за съкровищницата ви и за пръв път се появиха бойни кораби. Освен това бяха въведени "roadblocks" – безкрайно полезни джаджи, които се поставяха на възлови места върху пътищата и регулираха движението на работниците...

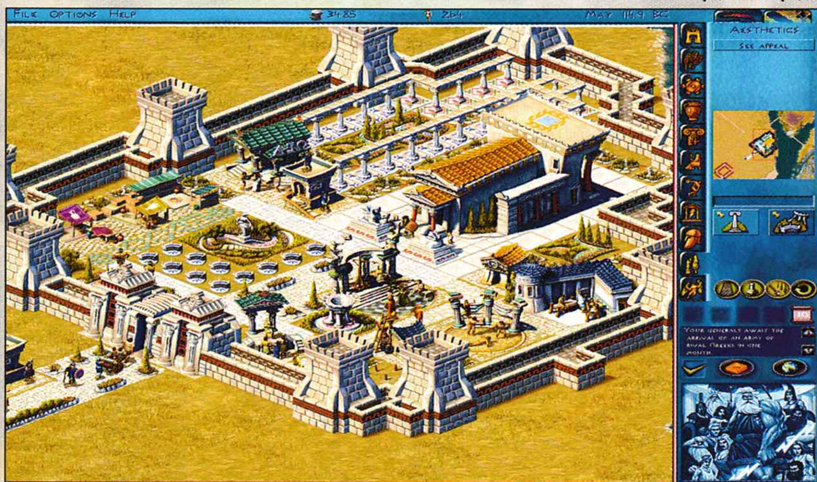
От какво имат нужда войните – от храна, облекло, броня, коне и от пиячка, разбира се! Това превръща виното в основна бойна суровина.

Скоро след това се появи и Cleopatra – expansion pack за "Фараона" с много нови кампании, няколко нови професии и сгради и никакви сериозни промени – както може и да се очаква от един expansion pack. И ето сега вече разполагаме със Зевс: Господарят на Олимп – сериозен предколеден подарък за всички фенове. Както вече споменах, играта е изцяло преработена! Дотолкова, че опитът, който имах от предишните серии, често ми пречеше и щях да бъда още позатруднен, ако не си бях направил труда в началото внимателно да прегледам обширния tutorial. Разбира се, трябва да познавате играта изотвътре, за да можете да оцените и разберете нововъведенията – както винаги ще има доста хора, които ще я прегледат "по задължение" и разпалено ще почнат да ни убеждават, че промените са най-вече във външния вид.

Нека да напиша няколко думи и за тези, за които това ще бъде първото запознаване с поредицата. Във всички игри вашата роля е на всесилен господар и владетел на провинция или град-държава от Древния Рим, Египет или сега вече Древна Гърция. Обикновено започвате на гола поляна и първата ви работа е да огледате с какво разполагате – удобни за строителство терени, плодородни земи, реки или море, скали, гори и други препятствия, полезни изкопаеми и възможности за търговия с други провинции, градове и държави. Първата ви задача е да построите пътища и да маркирате парцели за строеж на жилища и след малко ще видите как откъм границата на земята ви се задават кервани с преселници. Първите ви жители са доста непретенциозни и нямат никакви изисквания, но скоро ще имате нужда да разширите града си и поданиците ще започнат да ви затрупват с претенции – ще искат да получат достъп до питейна вода и някакъв източник на храна – от ферми, от риболов или дори от внос. Ще се наложи да построите складови площи и пазарища, както и да създадете "противопожарна охрана" (за пръв път в тази игра едни и същи работници се грижат за здравината на сградите и за противопожарните мерки). Задоволяването на тези най-основни нужди ще увеличи значително населението на града ви и може да се появи сериозна безработица и дори да избухнат безредици. Едва ли обаче безработните ви ще останат задълго такива, тъй като след като задоволите основните нужди на населението от храна и вода, ще се наложи да помислите и за по-възвишените им потребности. Древните гърци са обичали да философстват, затова ще искат училища по риторика и подиуми, където да могат да изявяват способностите си. Тези светски изяви ще ги принудят да обърнат внимание на облеклото си и ето как ще се появи нуждата от вълна. Дългото философстване е уморително занимание и



Древна Гърция.



Палатът е сърцето на града.

ОТ АВТОРА



■ Тази най-нова игра от поредицата изглежда малко по-опростена от предшествениците си главно, защото е отпаднало изискването за близост на жилища и работни места. За сметка на това специалните куестове, различните древногръцки герои, митичните чудовища и боговете, както и възможността да превземате чужди градове или да основавате колонии създават значително разнообразие.

за него е необходима добра физическа подготовка – хайде сега постройте и гимнастически зали (е, не съвсем зала, а по-скоро нещо, което прилича на открита циркова арена)... и сега следващия проблем – през деня вече всички са плътно заети и единственото им свободно време е вечерта – но пък тогава е тъмно! Предполагам, вече се досещате – не, няма да построите завод за електрически крушки, а ще организирате производството и доставката на зехтин за светилниците (olive oil). И понеже нощта е дълга, ще се наложи да направите и лечебници, които да ги лекуват от разни нощни болести, от настинки и от чума :-)

Ще се наложи да предоставяте всички тези стоки безплатно на гражданите си, освен това те искат да получават и заплати! Съвсем скоро първоначалния ви запас от центове ще почне да изтънява и ще се наложи да потърсите източник на доходи. И тук (както и в предните части) имате три възможни източника – най-лесно е, ако имате сребърни залежи, да постройте сребърни мини (но не разчитайте прекалено на такива екстри). Вторият ви източник на cash е износът на храни, суровини и преработени изделия и за трето остават данъците – но не ги вдигайте много без належаща нужда, защото гражданчетата стават нагли и започват да се бунтуват.

Това е всичко, което е необходимо на обикновените жители, за да си живуркат по къщите, да бъдат доволни и да се трудят неуморно по ферми, мини, складове и разни обществени сгради. Освен това тези доволни граждани в случай на нужда ще образуват и местната самоотбрана – въоръжени с прашки отряди, които ще обсипват с камъни евентуалните нашественици и ще подпомагат професионалните ви войски. И сега стигаме до една от основните новости в играта – споменах ли за професионалните войски? Вече НЯМА да ги намерите! Вместо тях живеещите в елитните квартали и снабдени с броня и бойни коне "благородници" ще могат да бъдат мобилизирани и да образуват елитна пехота (хоплити) и конница. За разлика от отрядите за самоотбрана тези войни могат да бъдат изпращани и на мисии и по другите земи и дори да превземат близки градове! Това обаче не е никак лесна задача, защото заради крепостните стени и кули и тамошната самоотбрана атакуващата армия ще бъде в доста неблагоприятно положение... Освен това за атаки по море ще имате нужда и от бойни триреми!



Елитните квартали се създават изцяло върху гола земя – няма никакъв начин съществуващите жилища за простолюдието да еволюират и да се превърнат в имения (друга основна разлика от предидущите игри). Разбира се, за тях пак ще имате нужда от храна, вълна и olive oil, но освен това ще трябва да осигурите театри (и училища за актьори) и стадион (единединствен за града, така че избирайте мъдро разположението му). От какво друго имат нужда войните, освен основните стоки, броня и коне – ами от пиячка! Това (и едно друго негово приложение, за което ще стане въпрос по-нататък) превръща виното в първостепенна бойна суровина!

В играта има още огромен брой тънкости, хитрости и особености и е практически невъзможно в една статия да се опише всичко, затова моята настоятелна препоръка е да не прескачате tutorial-а, както и да поглеждате честичко в прекрасно организираното меню "help"!

А сега няколко думи за тези, които са на "ти" с предишните части и ще могат да разберат и оценят най-сериозната промяна в принципите на играта! Сега за пръв път

работниците не трябва да живеят в близост до работните си места

Жилищните квартали и промишлените сгради могат да са на произволни места – дори и на противоположни краища на картата и дори не е задължително да има пътища между тях (но за превоза на стоки пътищата си остават необходимост). Другата новост, която страшно разнообразява играта, са специални куестове – те са свързани с митичните чудовища и древногръцки герои в различните епизоди. Героите са и другата причина, поради която ще имате нужда от алкохол – всички са големи пияндета и изискват сериозно количество вино само за да ви кажат "добро утро", т.е. само за да приемат да се появят в градчето ви. Дори и боговете са с по-малки претенции от тях – за тях е необходимо само да построите съответното светилище – разбира се, с много мрамор и бронзови статуи... Какви богове ли? Ами не случайно играта се казва Зевс – Господарят на Олимп! Поиграйте малко и бързо ще усетите какво важно нещо са гръцките богове!



Добре дошли във всекидневната!


Умри, изчадие адово!

Airfix DOGFIGHTER

Кръстоска между "Палечка", "Сам в къщи" и Re-Volt

■ http://www.dogfighter.net/ ■ симулатор

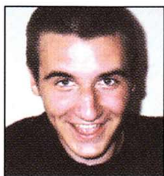
Представете си, че сте почти два сантиметра висок, носите кожено пилотско яке с нашивки на Luftwaffe, и се намирате в опразнената от родители и други излишъци къща на млад ентусиаст на тема авиомоделизъм и военно дело.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Какво би било първото нещо, което бихте направили? Аз бих скочил в кабината на някой от многобройните модели на самолетчета от Втората световна и с мръсна газ бих забръмчал около полилея в хола. Горе-долу това ще ви се наложи да правите и в Airfix Dogfighter, само дето хлапето, чиито модели ще пилотирате, явно няма интерес да ви остави да си хвъркате безгрижно из двуетажната къща. В името на купона, малкият злодей е напълнил цялата постройка с врази, между които освен неособено миролюбивата противникова авиация има джипове и танкове, които ще направят всичко възможно да ви свалят на килима. С какво ли? Явно момчето си пада и малко пироман – успял е да набави за вас и вашите противници цялата необходима на един ентусиазиран американец-патриот екипировка за четвърти юли. Всичките взривове и като цяло обстановката не са супер-детайлни, благодарение на не особено мощния енджин на играта, но пък интериорът на къщата вдъхва достатъчно доверие, че след първите 1-2 мисии да се чувствате като у дома си.

Като във всяка история, достойна за сюжет на нова част от поредицата "Сам в къщи", и тук ще имате възможност да чупите и рушите на воля. Е, естествено, не може да очаквате някакъв хаймана, който сигурно още ходи прав под масата, да забърка достатъчно квалитетни експлозивни смеси, за да успеете да разкъртите стените примерно, но пък той си е виновен – да ме беше попитал, щях да му дам книгата ми с рецепти :). Вундеркиндчето дори ви е измислило и мисии, от които личи и интересът му към историята (и че явно тепърва започва да чете учебниците). Явно обаче горкото дете си няма компютър, та му се налага да реализира фантазиите си на практика. Но пък знам ли, така може и да е по-забавно... Иначе във всички мисии е препоръчително, не, всъщност почти задължително е да изпочупите де що видите – вази, чаши, кани и прочие похабим инвентар. В почти всеки чуплив предмет ще намерите по някакъв power-up или бонус, че току-виж и ново оръжие сте прибрали. На ваше разположение са най-разнообразни оръжия, вариращи от пиратки-авиобомби, фойерверки-ракети, до Tesla Coil от две батерийки от волт и половина и Particle Beam, което си е чисто лазерно фенерче. Ще попаднете и на "атомна" бомба. Има и обикновена картечница, която по време на мисията, като насъберете известно количество бонуси, увеличава темпа на стрелба и става много люто оръжие, стига да не ви свършат мунициите. Колкото до акъла на вашите противници, мен поне не ме затрудниха особено. В DogFighter не ми се случи противникът, когото преследвам, да ми избяга от полезрението за повече от няколко секунди, като дори през това време на човек му е напълно ясно къде се намира наглата гадина. Това беше за вражеските самолети, колкото до танковете, струваше ми се, че те просто патрулират по един предварително зададен маршрут. Не знам дали противниците ми се струват слаби заради почти познатата и уютна обстановка в стаите, или пък самолетчетата, които управлявате, са прекалено маневрени. Благодарение на тази особеност ще успявате с лекота да направите такива чудеса на висшия пилотаж (тук не броим обичайни изпълнения като провирането между краката на столовете във трапезарията), че пилотите от Top Gun ще се изчервят от срам. С умело изполэване на газта бихте могли безгрижно да правите слалом между които искате обекти и да се проврете през иглено ухо. Като казах обекти, се сещам, че при достатъчно ентусиазъм от ваша страна можете да си поиграете с вградения House Editor и да си направите собствени мисии. Аз не се занимавах да си правя свои нива – 10-те мисии за съюзниците, и 10-те, в които играете на страната на Хитлер, ми бяха достатъчни. А да, за малко да забравя, играта не се развива само от нацистка гледна точка. Можете да поиграете и на страната на съюзниците, но пък в крайна сметка в колко игри ви се удава възможността да се вживеете в ролята на надъхан нацист, пилотиращ детски самолетчета, а? :)

ОТ АВТОРА



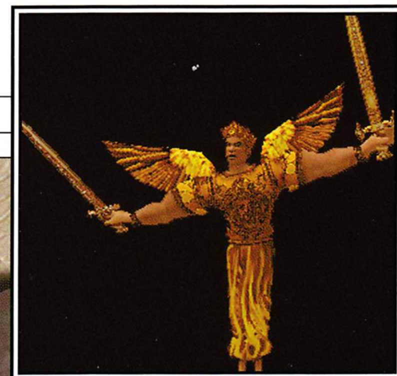
■ Airfix Dogfighter ми напомня за едно друго подобно заглавие отпреди известно време – Re-Volt, в която шофирахте радиоуправляеми автомобилчета. Също като нея Dogfighter е весела и неангажираща игра, която обаче си струва времето – всяка минута хвъркане насам-натам из къщата е приятно изживяване. Нито поостарялата графика, нито сравнително тъпото AI на противниците могат да ви развалят кефа.


Близки срещи с Третия Райх...

Catechumen

За такива игри в Рим са хвърляли на лъвовете

■ N'Lightning ■ www.catechumen.com ■ P200, 32 RAM, DirectX 7 ■ first person shooter



Този ангел ви дава напътствия в живота.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
3	3	2	2



Римляните плачат за покръстване.

Има фантастични екшън игри. Има и добри такива. Намират се и доста посредствени, а за съжаление съществува и Catechumen.

ОТ АВТОРА

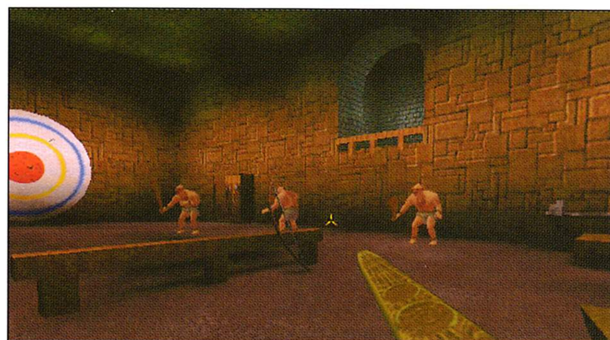


■ Религиозен first person shooter с римляни. Това действително е нещо ново. Друг е въпросът, че реализацията на играта е толкова трагична, че геймърите трябва да имат доста добро чувство за хумор, за да не тръгнат да линчуват авторите.

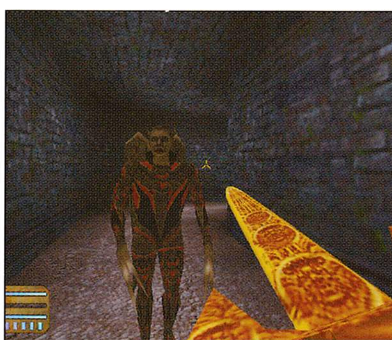
Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Докато четях описанието на новата игра на световно неизвестната фирма N'Lightning тайничко се надявах да съм попаднал на някои бисер, който да се окаже скритият хит на месеца. На пръв поглед всичко звучи доста интересно. Действието се развива в древния Рим по времето на Нерон. Империята яростно преследва малцинствата и най-вече набиращото сила християнство. Поемате ролята на млад християнин, който има бойната задача да проникне в римските затвори и да освободи своите другари, които са пленени от лошите легионери. Дотук добре. Вярно е, че сюжетът е доста странен, но поне идеята за нещо като Quake с римляни изглежда интересна. Като пуснете играта обаче, следва отрезвяването. Първият шок е от графиката. Това, което са натворили момъците от N'Lightning, би могло да мине за прилично преди 4-5 години, когато 3D-ускорителите се считаха за екзотика, а S3 Virge беше върхът на технологията. Казано с други думи, забравете за всякакви красоти, анимирани текстури, светлинни ефекти и каквото още ви идва на ум. Като видите първия римски легионер, ще получите втори шок. Миналата година полският екшън Mortyr се издъни най-вече, защото противниците приличаха на дървени кукли, а не на живи хора. Авторите на Catechumen обаче явно са решили, че това не е особен проблем и са направили модели, които нямат дори наченки на някаква раздвиженост. С други думи ще се биете срещу нещо като подвижни статуи, които от време на време ръсят безсмислици от типа "Ти пък какво правиш тук!". Реално погледнато, въпросът е уместен, защото всеки средностатистически геймър без особени склонности към мазохизъм на третата минута ще си зададе въпроса защо още не е изтрил тая игра от диска си. Това размишление става още по-актуално като стигнете до битките. N'Lightning са постигнали нещо невероятно – първият напълно безкръвен екшън :-) Значи вие вземате вашия "Духовен меч" и с него вместо да покажете на лошите римляни какво може младият християнски воин, започвате да ги покръствате. Под покръстване обаче не трябва да се разбират действията на испанските конкистадори в Америка примерно. В случая вие "стреляте" с духовна сила и като улучите 1-2 пъти съответния легионер той внезапно става смирен християнин. Всичко това може би нямаше да бъде чак толкова трагично, ако вашите противници имаха някакви наченки на разумно поведение. Те обаче имат навика да се обръщат с гръб към вас при всяка удобна възможност и така да не ви дават никакъв шанс да се издъните в "просветителската" мисия.

Като цяло Catechumen за пореден път доказва, че идеята да се правят разни внушения с помощта на игри си е чиста дивотия и води до точно обратния ефект. Аз поне не мога да си представя, че след изиграването на такава игра ще се намери дори един-единствен геймър-езичник, който да прегърне християнските идеали.



Това са вашите другари, независимо дали ви харесват.



Тоя пък какво иска?

Buzz Lightyear of Star Command

Подходящ подарък за лоши деца

Графика	Звук	Геймплей	Общо
5	4	4	4

■ Производител: ■ www.disney.com ■ Pentium 2, 64 RAM ■ jump'n'run

ОТ АВТОРА



■ Тази игра не е нито успешно софтуерно пресъздаване на култовия филм, нито успешна конзолна транслация. Може да бъда полезна само като назидателен пример как не трябва да се трансформират PlayStation-заглавия за PC. Или като наказание за три поредни двойки по математика.







След грандиозния успех на първия пълнометражен анимационен филм, реализиран изцяло с компютърна 3D-графика, Toy Story, и неговото продължение Toy Story 2 (преведени странно у нас като Играта на играчките), Walt Disney и Pixar подготвят телевизионен анимационен сериал, посветен на междугалактическото ченге Buzz Lightyear. Едноименната игра е издадена почти паралелно за Dreamcast, PlayStation и PC.

Елица Тодорова
e_todorova@pcclub-bg.com



Този бум не е изненадващ, като се има предвид каква златоносна кокошка е лицензът на Toy Story, но заглавието не предлага нищо ново като геймплей и може спокойно да се сравни със серийното производство на шапки, тениски и лепенки с лика на Buzz. Конверсията от PlayStation за PC за съжаление е неудачна и ако искате тепърва да запознаете детето си с този популярен герой, е най-добре да му вземете някое от филмчетата.

В играта управлявате Buzz от 3rd person перспектива из повече от шарени нива. Те са осеяни с триъгълни монети за събиране, които обикновено са охранявани от бързострелни лошковци. Можете да префучите покрай тях без да се биете, но това не е печеливша тактика, защото с напредването по нивото атакуващите ви препятствия се увеличават и няма да имате достатъчно пари да си купите нужните ви по-добри оръжия. Освен това от повечето убити врагове получавате допълнителни парички.

Движението е линейно, можете да се връщате назад на съвсем малко разстояние, колкото да убиете повторно някой брониран гад и да се обогатите с още една монетка. Автоматично при минаване през тях се купуват не само оръжията, но и останалите бонуси – например jet-pack-ове, с които можете да прелетите около една трета от нивото, нещо като скейтборд, който също



ви позволява да развиете по-бърза скорост и бутоните за скок, които се намират в сгради, подобни на хамбари. Освен тези благини, за които парите ще ви стигат и без да се старaете да ги съберете всичките, нивата са осеяни и с опасности – дребни, но мощни катапулти, разни футуристични бомби, ловко замаскирани да приличат на бонуси и други, познати от филма герои, предназначени за събиране.

Макар нивата да са разнообразни, основната ви цел навсякъде е една и съща – да догоните боса и да го сразите в бой. Не можете да си позволите бавене, защото, ако закъснеете в гонитбата, той ви чака петнайсет секунди и след това губите позорно. Това условие обаче е трудно изпълнимо с контролите на играта и до голяма степен я обезсмисля. С клавиатура нямате големи шансове, лошото е, че и с геймпад не се забелязва подобрение. Основният проблем е свръхчувствителността – искат се часове тренировка, докато започнете да докосвате бутоните или клавишите като с крилце на пеперуда. Стандартните начини на управление карат героя да изпълнява странично салто мортале и да се забива в мантинелата, а съответно камерата да се върти като обезумяла и бързо докарват морска болест. Борбата с контролите може и да бъде доведена до успешен край от заинатен възрастен, но не и от найсръчното дете, а за големите играта е прекалено елементарна и времето, което ще ѝ отделят, е по-малко от времето за инсталацията и деинсталацията ѝ.

За бързото втръсване на Buzz Lightyear of Star Command неизбежно допринася и музиката – макар да е взета от филма и принципно да е приятна, полката в изпълнение на превъзбуден симфоничен оркестър допълнително трамбова по нервите на вбесения от управлението играч, а ако я изключите, без нея играта става съвсем безлична.

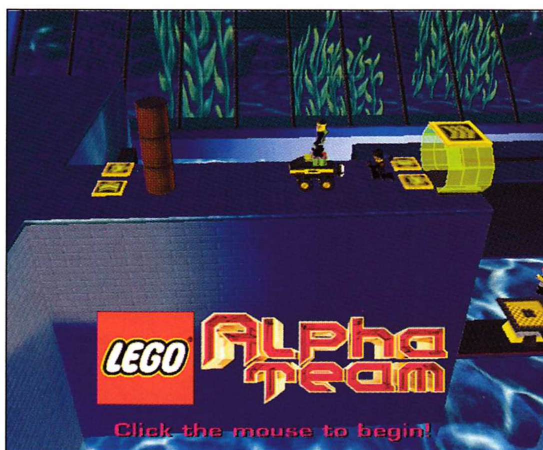
Графиката би била поносима, ако геймплеят съдържаше нещо интересно, но при актуалното положение тя с нищо не променя катастрофата и определено няма да се задържите на компютъра заради нея. Вижте картинките, те говорят сами.

LEGO Alpha Team

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	8	9	8

Превъзходно занимание за малки и големи деца

■ Lego Media International ■ www.lego.com
■ PII, 233 MHz, 32 MB RAM, 8 MB видеокарта ■ Action/Arcade





Това е поредната ценна игра, която може да ви вкара в пререкания с детето кой да държи мишката и дали е редно да се дебнете един друг, за да превземете компютъра и да ръководите лично веселбата.

Елица Тодорова
e_todorova@pcclub-bg.com

Сюжетът е колкото изтъркан, толкова и вечно интригуващ умовете на младите авантюристи – пак ще спасявате човечеството. Вашата задача е да попречите на злия Ogel да превземе света и да превърне всички в зомбита. За спасителната цел повеждате няколко човечета от Alpha-отбора, всяко от които има специфични умения, но възниква проблем – пет от общо шестте са хванати и пленени! Така че се налага да влезете на вълка в устата, като се инфилтрирате сред пасмината лишени от мозък марионетки на Evil Ogel. Ще отбягвате неговите високотехнологични защитни устройства и тъпите му капани, за да оцелеете и да доведете докрай благородното си дело. В LEGO Alpha Team играчът попада в света на тайните агенти, странните приспособления и секретните операции, където оцеляват най-бързите умове. За да се справите с подзадачите, трябва да деактивирате бариери и да събирате най-различни неща.

ОТ АВТОРА

■ За всеки случай не изтъквайте на детето си колко образователна и възпитателна е всъщност LEGO Alpha Team в сравнение с други игри, за да не се настрои негативно към нея. Макар че не съм срещала дете, което не обича Лего във всичките му проявления :-).

Управлението се извършва основно с мишката. На пръв поглед бутоните на екрана изглеждат ексцентрично и с не особено ясни функции, но щом излезете от тренировъчната мисия, нещата тръгват по мед и масло и ще установите с радост, че сте попаднали на удивително интуитивен интерфейс, който малко напомня този на Gabriel Knight 3.

Геймплеят е увлекателен и забавен – във всяка от многобройните мисии трябва да правите различни неща – от построяване на спасителни Lego-съоръжения до отърваване на вашите другари от плен, мисиите са динамични и много разнообразни. Най-хубавото е, че играта предоставя на детето богати възможности за избор как точно да изпълнява условията в тях.



Monkey Island

Anthology

Има два вида приключенски игри - Monkey Island и всички останали.





Всеки казва "Обичам те". Всички обичат Monkey Island. И искат още и още от нея, защото никога не могат да получат достатъчно от Гайбръш, ЛеЧък, Илейн и компания.

Никола Икономов
j_roger@usa.net

Ще се опитам да разкрия загадката, която се крие зад Monkey Island, загадка по-голяма и от Big Whoop. Защото дори най-трезвомислещите от вас са принудени да признаят, че около тази игра витае нещо мистично. Може би вуду-магия?

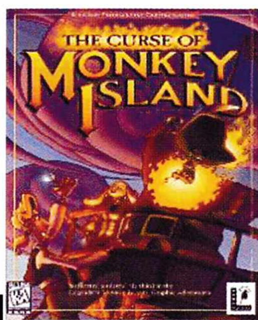
Първата версия на играта е в 16 цвята (EGA) и по днешните стандарти изглежда неугледно. Това, което прави от SoMI вечна игра обаче, е увлекателната история, незабравимите персонажи и невероятно свежият хумор. Няколко години по-късно на дискети се появява и значително по-приятна за сетивата VGA-версия с 256 цвята и дори изключително рядката от колекционерска гледна точка CD-ROM-версия с интерфейс като на Monkey Island 2.

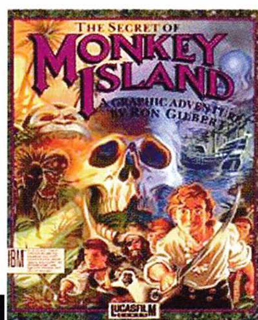


В Secret of Monkey Island за първи път се сблъскваме с харизматичната личност на младия Гайбръш Трийпуд, русокосо кьосе, чиято мечта е да стане пират. За съжаление единственият му талант е, че може да задържа дъха си за 10 минути. Скоро той научава, че за да стане морски вълк, първо трябва да премине през задължителните за всеки бъдещ пират три изпитания. Пътят му за щастие се кръстосва с красивата губернаторка на острова Илейн Марли и (за нещастие) със страшилището на моретата – пиратът-дух ЛеЧък, който също като Гайбръш е влюбен във въпросната госпожица и съответно я отвлича. Накрая Гайбръш, разбира се, побеждава съперника си в "титаничен" дуел.

След зашеметяващият успех на играта Lucas Arts веднага се захващат с продължението. Това им се отдава сравнително лесно, тъй като повечето от идеите, които не са успели да реализират в първата част, се интегрират в продължението. Излязлата през 1992 година Secret of Monkey Island 2: LeChuck's Revenge съдържа всички успешни съставки на SoMI, но е много по-дълга, забавна и по-добре нарисувана от първата част. В нея можете да правите напълно извратени неща, като например да оскверняване гробове или пък да навлечете розова поличка, само и само за да получите достъп до маскен бал. LeChuck's Revenge обаче е известна и с още нещо – невероятно сложните си пъзели. Някои от загадките наистина изискват от вас твърде нестандартен подход. Никога няма да забравя как бях закъсал на едно място, само защото дори не ми беше минало през ума да напъхам в джоба си двуметрово разплуто куче-слон. В играта има две степени на трудност като едната е адски сложна, а другата – неимоверно лесна.

Историята отново проследява приключенията на Гайбръш Трийпуд, който този път е зает с търсенето на легендарното съкровище Big Whoop. ЛеЧък, жадуващ мъст, се завръща по-голям и по-лош от преди, този път като страховит зомби-пират, съживен с помощта на вуду-магия. След много перипетии на четири острова и крепостта на ЛеЧък, Гайбръш ще разбере какво точно е Big Whoop. Играта завършва по такъв шокиращо неочакван начин, че много геймъри до







ден-днешен водят дебати дали това е най-добрият или най-лошият завършек в историята на компютърните игри.

Curse of Monkey Island е заглавие, което сигурно е добре познато дори на по-младата генерация геймъри, тъй като не са минали повече от две години и половина от излизането му. Ако трябва да обобщя впечатлението си от играта, ще кажа, че Curse е съвременен куест с всичките предимства и недостатъци на това понятие. Графиката и звуците са просто превъзходни, героите в Curse of Monkey Island обаче приличат на гротескни карикатури, а Гайбръш е същински олигофрен. Сред недостатъците, които впрочем измъчват всички по-нови куестове, са сравнително малката продължителност (особено на фона на знаменития предшественик) и разочароващо късата финална гоненица между ЛеЧък и Гайбръш. Все пак това е чудесна приключенска игра, която заема достойно място в поредицата грандиозни геройства на "страховития" пират Гайбръш Трийпуд.



"Казвам се Гайбръш Трийпуд. Аз съм могъщ пират!"

Така и не разбрахме, обаче какво ѝ е толкова изключителното на тази поредица, какво я издига над другите приключенски игри?

За мен един от най-силните аргументи в полза на сагата са главните действащи лица в нея. В една-единствена игра са събрани може би тримата най-сполучливи персонажи от компютърна игра въобще. Имаме класически очарователен неудачник, класическа femme fatale и класически злодей, преплетени в класически любовен триъгълник (но не шведска тройка). Като във всяка уважаваща себе си сапунена опера и тук съдбите на главните герои са преплетени по неочакван дори за режисьора начин. Краят на Monkey Island 2 може да бъде интерпретиран по различен начин, но общо взето от него се оказва, че ЛеЧък е по-големият брат на Гайбръш. С една дума, в Monkey Island има всичко, от което се нуждае един сериал: любов, силни страсти, интриги, завист и отмъщение. Или казано на разбираем език – секс, вуду и грог.

В поредицата Monkey Island са събрани може би тримата най-сполучливи персонажи от компютърна игра въобще.

Нека да погледнем малко по-отблизо тримата главни герои. Гайбръш Трийпуд е един от най-симпатичните маркототевци в историята на компютърните игри, а лафовете му от сорта на

"Виж, зад теб има триглава маймуна!"

(когато се опитва да се измъкне от някого), отдавна са се превърнали в класика. Илейн Марли наскоро застана напълно заслужено на едно от челните места в класацията на Game Spot за най-добър женски персонаж в компютърна игра. ЛеЧък пък е може би най-добрият виртуален злодей, тъй като има стил, характер и екстравагантен подход. Освен тези прекрасни главни герои обаче, Monkey Island печели първенството и при поддържащите роли. Че в кое друго приключение има толкова живи и забавни образи като канибалите-вегетарианци, вуду-жрицата, лепката Стан, изкукуригалия Херман, мъничкия пъзлив Уоли, мързеливите безделници (men of low moral fiber), говорещия череп Мъри... Освен това, някои от тези персонажи се появяват редовно в поредицата и отдавна са се превърнали в неизменна част от Monkey Island. "Ако в гората падне дърво и наоколо няма никой, който да го чуе, то какъв цвят е дървото?"

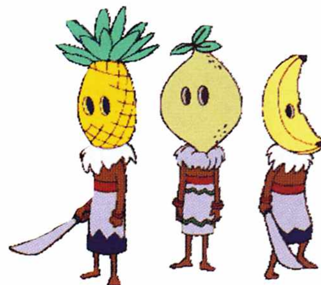
Херман Туутрот

Финалният довод, който подкрепя тезата ми за превъзходството на Monkey Island, е и най-силният. Това е първокласният хумор на играта, който е толкова безпощаден, че под ударите ми попадат абсолютно всички – дори игрите на Lucas Arts. Тази игра просто се надсмива над всичко и над всички. Още в Secret of Monkey Island е пълно не само с цветисти лафове и култови реплики от класически холивудски филми, но и с много подигравки с куестовете въобще и по-специално със собствената продукция на Lucas Arts. В гората на остров Меле, когато търсите съкровището, ще се натъкнете на един странен дънер. Гайбръш ще се опита да влезе във вътрешността му и играта ще поиска от вас да смените на дискета 22, след това дискета 36 и накрая 144. В списъка следват подигравки с Indy 3 или пък преобразени филмови цитати. Когато Гайбръш се опита да напусне селището на канибалите с един от техните банани, те го хващат на местопрестъплението и го питат: "Това банан в джоба ти ли е или просто се радваш, че ни виждаш." Перифразирана е репликата на секс-бомбата Мей Уест "Това пистолет в джоба ти ли е или просто се радваш, че ме виждаш".

Един от най-незабравимите моменти въобще са словесните дуели: в света на Monkey Island всеки може да върти меча, но побеждава този, чийто ум е най-остър. В играта ще чуете размяна на сочни обиди от сорта на: "Най-сетне научих какво означава мръсотия и глупост". Отговор: "Радвам се, че спомена семейното си тържество". В LeChuck's Revenge остават незабравими танцът на скелетите и състезанието по надплюване, а в Curse of Monkey Island можете да се скъсате от смях, когато чуете пиратската песен.

Ако се интересувате допълнително от Monkey Island, мога да ви препоръчам две страници в Internet, които са подходящи както за незапознати с поредицата геймъри, така и за фанатизирани нейни привърженици. На адрес http://scummbar.mixnmojo.com и http://mi.adventuregamer.com ще намерите изключително интересни подробности за всяка част на Monkey Island с интервюта от авторите, картинки, представяне на героите и всевъзможни екстри.

И един приятелски съвет – никога не питайте бармана какво точно има в грога, който сте си поръчали или с какво е чистил халбата. Наздраве!



M@il To: pcclub@pcclub-



ФЕНЪТ

From: drinchev@turbosport.com
to: pcclub@pcclub-bg.com

Пише ви един ваш голям фен! Вашето списание се качи на първо място в класацията за най-четеното списание на България (с най-голяма посещаемост на вашия прекрасен сайт)! Според мен трябва да продължавате все така да радвате мен и всички геймъри в страната с вашите великолепни статии със страхотния диск.

Вечно ваш фен,
Иван Дринчев

Reply:
Стараем се да не разочароваме никого освен тези, които не ни мислят доброто :-) Най-радостното е, че все повече хора мислят като теб. Затова и www.pcclub-bg.com в последния месец постави няколко самотни рекорда за посещаемост на геймърски сайт в България, а самото списание вдигна тиража си с темпове, за които не сме и мечтали.

ГЕЙМЪРСКИЯТ КОМПЮТЪР?

From: chromat@mobikom.com
to: pcclub@pcclub-bg.com

Най-накрая се появи списание, което човек си струва да купува. Наистина е страхотно. Единствената ми критика е, че има доста повече снимки, отколкото текст. Не че така е много зле, но времето, аз което прочитам списанието, е по-малко, а това не е хубаво.

Имам и едно малко въпросче.

Нашите решиха, че и брат ми заслужава собствен комп и затова на него ще му дадат моя, а на мен - нов. Какво мога да купя за $1100-1200. Става въпрос за геймърски компютър...

Reply:
По въпроса за съотношението снимки/текст искаме да уточним следното - правим списание, а не вестник и повечето илюстрации са нужни. А на една страница на PC Club се събира доста повече текст, отколкото при други подобни издания. Повярвай ни, имаме достатъчно опит в тази насока.

Сега за геймърския компютър. За тези пари можеш да си вземеш машина-слънце. Нашият съвет е във всички случаи да се сдобиеш с голям хардиск (над 20 GB), Sound Blaster Live, GeForce 2 и над 128 MB RAM. Изборът на дъно и процесор е въпрос на вкус и лични антипатии към Intel и AMD.

КАКВО СТАВА В КОСМОСА?

From: maryjane@3dfiles.net
to: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте,

Станах ваш фен още от първия ви брой, който си купих по случайност. В първия момент като видях кориците без да се заглеждам ми заприлича на някое западно издание и замалко да го пропусна :-) Списанието е супер и се надявам да става все по-добро.

Сега имам един много озадачаващ поне мен въпрос. FreeLancer и StarLancer една и съща игра ли са и в следствие Free-то станало Star или сега се очаква да излезе FreeLacer?

Някъде сам я пропуснал тази информация и бих искал да ми кажете какво е положението.

Reply:
Не само ти си се заблудил. Колегите от западните издания и фирмите-производителки на игри, на които пратихме бройки, реагираха по подобен начин, което ни кара да изпитваме чувство на гордост.

Иначе за StarLancer нещата стоят по следния начин. Тази игра няма нищо общо с FreeLancer, който ще излезе някъде през следващата година. Докато StarLancer е по-скоро екшън, продължаващ традицията на Wing Commander, то другата игра на братята Робъртс ще бъде направена повече за феновете на Privateer, X-Beyond The Frontier и Elite

Загадката от първи брой беше преобладаващо правилно решена от повечето от вас. Очакваме вашите предложения за тема на следващата ни загадка. Леката ръка на най-младия член на нашия екип, Николай Ананиев, изтегли от пиратската шапка на Боян в присъствието на всички останали имената на щастливците голямата награда джойстик Wingman печели Тодор Божанов Стоянов от София, ж.к. Слатина, бл. 21. Двата геймпада си поделят Пламен Ангелов Табаков от Бургас, бул. Демокрация, бл. 104 и Светослав Янков Железов от Варна, ж.к. Владислав Варненчик, бл. 4. Победителите в играта могат да получат наградите си след 1 декември в редакцията или да я получат по пощата. Координатите ни ще откриете в редакционното каре на страница 3.

-bg.com

ИМАТ ЛИ КОНЗОЛИТЕ МЯСТО В PC CLUB?

From: a10@prestige.bg
to: pcclub@pcclub-bg.com

Много ви е хубаво списанието, ама моля ви напишете нещо за PlayStation 2. На други места вече писаха, а аз пък тези издания вече не си ги купувам. Моля ви напишете нещо за него.

Reply:
Въпросът с конзолите е доста противоречив. В редакцията има различни мнения дали на страниците на PC Club имат място статии за нови конзоли и за специфични конзолни игри, които не се пускат във версия за PC, каквито има повече от достатъчно. Появата на PlayStation 2 и най-вече предстоящата премиера на X-Box отново поставят въпроса на дневен ред. Затова искаме да чуем и вашето мнение - имат ли място конзолите и игрите за тях в нашето списание и при какви условия бихте искали да видите материали за тях? Въобще какво мислите за PlayStation и другите конзоли? Пишете ни, а в един от следващите броеве ще публикуваме най-интересните мнения по темата.

BIG BROTHER IS WATCHING YOU

Hi, PC Club!!!
Пише ви един ваш голям фен на име Фейзи Камбер. Искам да ви благодаря за труда, който полагате за нас - читателите. Не ме интересува как се казва списанието, което правите, важното е, че ВИЕ го правите. Като си купих PC (1998) нищо не знаех за геймърския свят, но благодарение на вас влязох в час. От вас научавам за игрите-легенди и за съвременните хитове. Това ще продължава така, ако вие продължавате да пишете. Аз винаги ще съм с вас, независимо дали сте в PCC, PCM или някое друго списание. PCC е страхотно списание!!! Дизайнът плътно се доближава до този на западните списания. Статиите са такива, каквито само вие можете да ги напишете (страхотни). Абе, всичко е OK!!! Дано това да продължи задълго.

Reply:
И ние те помним, Фейзи! Не сме забравили твоята подкрепа през последните 2 години. В момента се споглеждаме доволно изчервени, стискаме си ръцете и ти изпращаме приветствен пиратски рев.

ПОЗДРАВИ ОТ КОЗЛОВЕЦ

from: kosio2002@yahoo.com
to: pcclub@pcclub-bg.com

Радвам се, че вече има и малко по-различно списание на българския пазар. Досега няма издание за компютърни игри, хардуер и софтуер, което да ми заангажира вниманието изцяло. Е, вашето успя! Не, не казвам, че сте най-добрите. Аз съм само един незначителен читател от дълбоката провинция и не зависи от мен да оценявам изданието ви. Но специално за мен сте на първо място.

Казвам се Константин Крумов Костов - 28 години, от село Козловец - Великотърновско. Най-харесвам симулаторите, стратегиите и "операционните системи". В момента се занимавам с обработка на графика, а отскоро имам и Интернет, сега търся най-евтиния начин за връзка с мрежата (повярвайте, опитах, но заедно с телефонните такси не мога да падна под 1.60-1.70 лв. за час). Ако можете, дайте някакъв съвет за връзка с мрежата.

Имам и още един въпрос: Възможно ли е да се абонирам за вашето списание и как?

Reply:
Това, че още брой първи е стигнал и до по-малките селища, ни радва изключително. За нас разлика между читателите от едно или друго населено място няма - всичките са ни еднакво важни и еднакво ни радват.

По въпросите ти можем да кажем следното: Интернет от малко населено място би трябвало да излиза най-евтино през... БТК. Макар че не е особено популярно да се хвали държавният монополист, той действително предлага някои интересни услуги особено на тема Интернет като един номер за набиране от цялата страна и доста ниски цени на час.

Абонамент за PC Club също вече има. Той се извършва чрез пощите. Каталожните номера на списанието са 1577 за изданието без диск и 1578 за списание с диск.

Cheats & Hints

От този брой ви предлагаме и новата рубрика с чийтове. Засега тя е съвсем малка, но още от следващия брой ще й отделим по-достойно място в списанието.

Delta Force: Land Warrior

Натиснете ~ и въведете:

fly_down........летене надолу
fly_up............летене нагоре
drury.............пълни муниции
kariya............неограничени муниции
roy ....суперздраве
corbet...........невидимост
domi.............артилерийски удар

No One Lives Forever

В играта натиснете "T" и след това въведете:

mpimyourfather..............................God Mode
mpwegotdeathstar.......................... неограничени муниции
mpkingoftehmonstars......................всички оръжия и пълни муниции
mpmaphole.....................................изпълнена мисия
mpdrdentz......................................пълно здраве
mpwonderbra..................................пълна броня
mpyoulooklikeyouneedamonkey........всички брони
mpgoattech....................................всички ъпгрейди на оръжия

Глобална класация на

Millidan

www.global100.com

1. Diablo II (1)
2. Baldur's Gate II: Shadows of Amn (2)
3. Planescape: Torment (3)
4. Heroes of Might and Magic 3 (6)
5. Icewind Dale (4)
6. Unreal Tournament (8)
7. Age of Empires II: Age of Kings/Conquerors (7)
8. Alpha Centauri/Alien Crossfire (9)
9. Deus Ex (5)
10. Baldur's Gate (12)
11. The Sims/Livin' Large (11)
12. The Longest Journey (10)
13. Might and Magic VIII: Day of the Destroyer (13)
14. Civilization II: Test of Time (14)
15. Command&Conquer: Red Alert 2 (-)
16. Demise: Rise of the Ku'Tan (15)
17. Quake III: Arena (-)
18. Gabliel Knight III: Blood of the Sacred. (16)
19. Jagged Alliance II (-)
20. Fallout II (-)

Седмична класация на

PC Data

www.pcdata.com

по продажби (САЩ и Канада)

1. Command&Conquer: Red Alert II (-)
2. Microsoft Combat Flight Simulator (-)
3. The Sims (3)
4. The Sims/Livin' Large (1)
5. Age of Empires II: Age of Kings/Conquerors Expansion (6)
6. MP Roller Coaster Tycoon (4)
7. MP Roller Coaster Tycoon Loopy Landscapes (2)
8. Microsoft Age Of Empires II: Age of Kings (8)
9. Diablo II (7)
10. Baldur's Gate II: Shadows of Amn (5)

Класация на

Gamespot

www.gamespot.co.uk

(Англия)

1. Championsip Manager: 2000/01 (-)
2. Command&Conquer: Red Alert II (-)
3. Who Wants To Be A Millionare? (1)
4. Sudden Strike (-)
5. Grand Prix III (-)
6. Combat Flight Simulator II (-)
7. The Sims/Livin' it up (Livin' Large) (3)
8. The Sims (7)
9. Baldur's Gate II: Shadows of Amn (2)
10. Age of Empires II: Conquerors Expansion (4)

PC Club

представя

MM top 10

1. Command&Conquer: Red Alert II (-)
2. Baldur's Gate II: Shadows of Amn (2)
3. Sudden Strike (-)
4. The Sims/Livin' Large (1)
5. Deus Ex (-)
6. The Longest Journey (4)
7. Metal Gear Solid (-)
8. Midtown Madness II (5)
9. Grand Prix III (-)
10. Microsoft Age Of Empires II: Age of Kings (7)

Очакваме вашите критики и предложения за тази рубрика.

Детерминантата

Боян Спасов

Психотрилър в стил киберпънк с елементи на суспенс

Част първа: Белият Заек

"Wake up, Neo :-P"
Яркозеленият надпис нахално бе кацнал на моя монитор и Смайлито в края му ми се плезеше, по-дразнещо от всякога. Натиснах няколко пъти бутона reset, но единственият резултат бе, че зеленият надпис стана още по-зелен, а Смайлито ми намигна: ;-). Не е редно човек да получава мистериозни съобщения по ICQ-то, когато дори не е влязъл в Интернет. На всичкото отгоре и модемът не функционираше поради поредното брутално заливане с кока-кола. Пълна мистика! И все пак реших да отговоря:

"Toq film sym go gledal."

След кратък размисъл прибавих:

"Oswen towa ne se kazwam Neo! I daj da si pishem na kirilica kato edni istinski patrioti."

Отговорът бе кратък и ясен:

"Детерминантата те държи! Следвай Белия Заек... :-P"

Изтрещя светкавица и токът спря, мониторът загасна, но на мен ми се стори, че за частица от секундата зърнах и още нещо – "Чук-чук, Нео!". Затова никак не се изненадах, когато на прозореца ми се почука. Само съобразих, че посетителят трябва да е доста височък, тъй като живея на втория етаж.

Самият Шерлок Холмс би се гордял с моето дедуктивно разсъждение – посетителят наистина бе висок, плешив негър с тъмни очила. Изглеждаше смътно познат, сякаш го бях виждал в предишния си живот. Или на големия екран...

– Ти си Морфей, нали?

– Не, Нео, аз съм Белият Заек. – каза брикетът със самодоволна усмивка. – Следвай ме!

– По дяволите, не се казвам Нео!

Част втора: Агент Джоунс

Не знам как е при другите хора, но поне аз се отнасям със сериозни предразсъдъци и подозрения към плешивите високи негри, които тропат на прозореца ми в тъмна нощ по време на гръмотевична буря. Но всичко това е без значение, защото в следващия момент проблесна ярка бяла светкавица и светът около мен неочаквано се промени – съвсем като в сън. Озовах се окован с белезници на стол в стерилно бяла стая. Срещу мен стоеше някакъв тип в официален костюм и вратовръзка със спирален телефонен кабел, провисен от ухото му. С тъмни очила – защо всички, освен мен имат тъмни очила!? Изглеждаше ми странно познат – още веднъж онова усещане за "дежа ву"... Той заговори с зловещ глас, откроявйки всяка дума, сякаш четеше епитаф на надгробен камък.

– ЗДРАВЕЙ, НЕО. АЗ СЪМ ДЖОУНС, АГЕНТ ДЖОУНС. КОЛЕГАТА НА АГЕНТ СМИТ...

Реагирах светкавично:

– Имам да ти казвам две неща: Първо – аз не се казвам Нео, и второ – с този гласец спокойно можеш да минеш и за Смърт на Тери Пратчет.

– ЗНАМ ВСИЧКО ЗА ТЕБ, НЕО! ТИ ЖИВЕЕШ ДВА ЖИВОТА. В ЕДИНИЯТ СИ БОЯН СПАСОВ – ЖУРНАЛИСТ И РЕДАКТОР В УВАЖАВАНО ГЕЙМЪРСКО СПИСАНИЕ. ПИШЕШ СИ СТАТИИТЕ, ПЛАЩАШ ДАНЪЦИ И... ПОМАГАШ НА ХАЗЯЙКАТА ДА ИЗХВЪРЛИ БОКЛУКА.

Долна клевета! Никога не съм дал и една стотинка на ония хиени, данъчните, хазяйка нямам, а боклукът в стаята ми е отдавна е неразделна част от интериора.

– В ДРУГИЯТ СИ ЖИВОТ ТИ СИ ХАКЕРА НЕО И ТЪРСИШ ДЕТЕРМИНАНТАТА. ЗАТОВА ЩЕ ТИ ПУСНА ТОЗИ ХАМСТЕР В ПЪПА.

Това вече ме закопа. Агент Джоунс държеше за кабела мишка, марка Logitech, и се приближаваше към мен със заплашителна физиономия. Трябваше ли да крещя?!

Светкавица. Смяна на декорите. Съвсем като в сън.

Част трета: Какво е детерминантата?

Бях в стая, претъпкана с машинарии, а срещу мен седеше Морфей. Пардон – Белият Заек (макар и по-черен негър да не мога да си представя). Той говореше бързо и целенасочено, сякаш четеше монолога си от готов сценарий:

– Ти си тук, Нео, защото искаш да знаеш. Нещо не е наред със света, Нео – например мишката в твоя пъп. Ти дойде, за да откриеш отговора на своя въпрос.

– За какво служи клавиша scroll-lock? – предположих плахо.

– Не този въпрос Нео... Другият – какво е Детерминантата?

– А, това е лесно! Нещо като матрица, ама по-квадратна и... Абе, учи се във висшата математика.

– Напротив, Нео! Никой не може да ти каже какво е Детерминантата. Трябва да я видиш сам.

В този миг Заекът си погледна часовника и явно установи, че закъснява, съвсем като своя съименник от приказката за Алиса. Заговори още по-бързо и целеустремено:

– Това са две хапчета, Нео. Виждам, че си стреснат – не се притеснявай, нямат пристрастяващи ефекти. Ако вземеш синьото ще се събудиш пред своя компютър и ще повярваш в това, което желаеш да вярваш. Ако вземеш червеното, ще научиш истината за Детерминантата, ще се запознаеш с Ключ, Щепсел, Фасунка и останалите, ще победиш агент Джоунс и ще спасиш света. Изборът е твой, Нео – няма връщане назад.

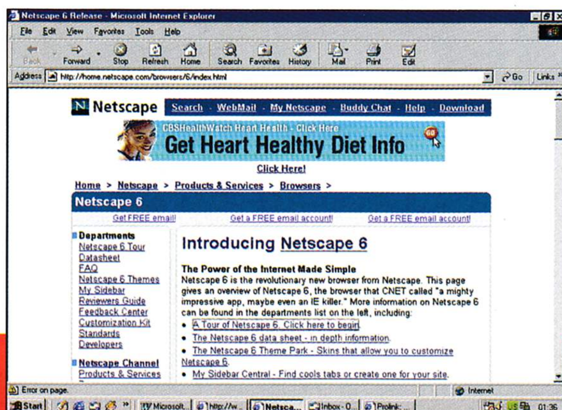
Не съм расист, но този нахакан негър вече ми лазеше по нервите. Без колебание глътнах синьото хапче, само и само да му направя напук. Светкавица. Смяна на сцената.

***

Събудих се на стола пред своя компютър. Какъв гаден сън! Трябва да престана да пиша шантави статии преди лягане. Не е приятно да заспиш седнал и да сънуваш, че куцо и сакато те нарича "Нео". А сега – напред към леглото! Само един последен поглед към монитора...

"Събуди се, Нео! :P"

Яркозеленият надпис отново бе там, а Смайлито накрая се плезеше, по-дразнещо от всякога. С ужас осъзнах, че Детерминантата все още ме държи...





Най-доброто от Internet

GeForce Tweak Utility 2.2

Притежавате GeForce видеокарта, но подозирате, че не успявате да използвате цялата й мощност? Тогава може би ще ви бъде полезно да посетите адреса http://www.guru3d.com/geforcetweakutility/, където вече можете да намерите версията 2.2 на програмата GeForce Tweak Utility. Имайте все пак предвид, че успешното използване на тази програма предполага наличието на някакви хардуерни познания. Дори да решите, че тази програма не представлява интерес за вас, може би на сайта ще намерите нещо друго, което да ви заинтригува.

Котаракът Гарфийлд на screensaver?

Може да не изглежда солидно, но пък е забавно и най-вече безплатно - поне за десетдневния trial-up период. А адресът на производителя е http://www.liquidart.com/. Впрочем на същия адрес доста често могат да се намерят и други безплатни глезотийки :-)

Нова версия на CDRWIN

Излезе нова версия на софтуера за запис на дискове - CDRWIN 3.8c, поддържащ най-новите модели записвачки. Програмата може да се свали от сайта на производителя Golden Hawk Technology http://www.goldenhawk.com/cdrwin.htm. Безплатната версия е напълно работоспособна, но позволява запис само на първа скорост. Повече информация за този софтуер можете да прочетете в бр. 2 на PC Club.

Финалната версия на Netscape Navigator 6 най-сетне се появи

То че не е за вярване, не е - но поне така пише на официалния сайт. Пак там можете да прочетете и разни хвалби от рода на "IE killer". Може и да е вярно все пак - за следващия брой ще му направим сериозно тестване. Аз обаче съм доста скептично настроен, тъй като впечатленията ми от бета-версиите никак не са блестящи. Ето адреса, от който могат да си го свалят тези, на които не им се чака да се появи следващият диск на PC Club http://home.netscape.com/browsers/6/index.html.

Catch it, if you can!

Такъв трябва да е девизът на компанията Common Search Inc, от чийто сайт http://www.vcatch.com/download.html можете да свалите тяхната напълно безплатна програма Vcatch, предназначена за защита от разпространявани чрез Интернет вируси. Програмата работи под W95/98/NT 4.0/2000 и освен входящите файлове проверява и електронната поща, получена чрез Outlook Express версия 4 и по-висока, Netscape Messenger и Eudora.

Аванта

Компанията, която предлага безплатна програма за wallpapers и screensavers в комплект с цял куп свободни от авторски права фотоси, се нарича Webshots, а програмата ви дава възможност да теглите on-line всекидневно и допълнително нови теми. Адресът, от който можете да си я изтеглите, е http://www.webshots.com/html/download.html.

DS Applets V0.54

Така се нарича софтуерният пакет, който включва 43 различни Java ефекти за използване във вашите web страници. Пакетът включва и HTML code generator, който ви позволява да правите промени в известни граници. Сред ефектите ще намерите огън, сняг, вода, езеро, тунел, отблясъци и други най-различни графични вкуснотии. Компанията, която го предлага, е DS Effects, а адресът за download е http://www.dseffects.com/.

За мързеливците

Ето и нещичко за тези, които са фенове на Guybrush Threepwood, но последният куест с неговото участие - Escape from Monkey Island им се вижда трудничък :-). Адресът, на който можете да прочетете доста подробно walkthrough, е http://www.the-spoiler.com/Sinjin/EMI/emiwalk.htm, а и на самия сайт http://www.the-spoiler.com/ можете да намерите цял куп други интересни неща!

Cyber joystick

Всеки знае за какво служи човешката глава - основно за да има на какво да си окачвате слушалките от уредбата или PC-то. Обаче от компанията Cybernet Systems (www.cybernet.com) са й намерили още едно свръхинтересно приложение - вече ще можете да я използвате и за... JOYSTICK! Необходимо е само да разполагате с PC-камера за USB порт и софтуерния пакет, предлаган от компанията. Не се съобщава обаче дали се предвижда и вариант с force feedback!

Класация за MOD-ове

Най-популярният MOD за Half-Life в България безспорно е Counter-Strike и като се съди по статистиката на www.gamecenter.com за десетте най-често download-вани MOD-ове, това е вярно и в световен мащаб. Кои обаче са следващите по популярност MOD-ове? Пак според същата класация на второ място е "Action Half-Life" (преработен Quake MOD), а на трето място остава Team Fortress Classic. В челната десятка влизат и "Jailbreak", "They Hunger" (два епизода), "Lambda Arena" (преработен Rocket Arena), "DeathMatch Plus", "Oz DeathMatch", "Snark Wars" и на последното, десето място е класиран "Science and Industry".

Страницата подготви Генко Велев

Търсачката за НЕскучаещи уеб-сърфисти

Google.com

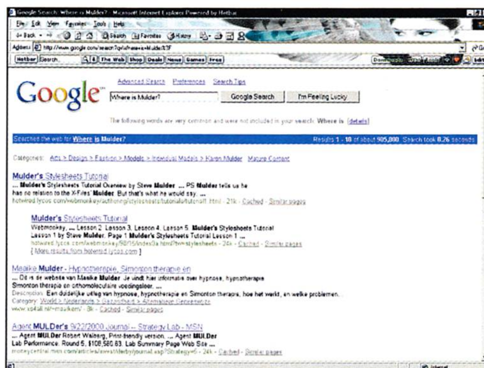
Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Търсачките на данни в Интернет никнат като гъби, опитват се да се наложат като предлагат кичозен интерфейс и малки екстрички от типа на новини, безплатна поща и онлайн търговия, но харесват ли се наистина на потребителите тези неща? Проучванията показват, че болшинството се радва на шаренкото и натруфеното, затова честите смени на дизайна на AltaVista.com и съкратеният вариант на CNN.com, който можете да прочетете на Yahoo, се приемат твърде радушно. Все пак "за всяка уста си има лъжица", защото относително новата търсачка Google успя да се наложи, но не с някоя от гореизброените уловки, а с изключително изчистения си дизайн и качественото отсяване на намерените страници. Няма да видите рекламни банери или излишна информация, което прави сайта подходящ за сърфисти, желаещи единствено да открият търсената информация.

В момента архивът се състои от внушителните над един милиард и двеста милиона регистрирани страници. Досега не ми се е случвало да търся дадена информация и Google да ме е провалял. Всъщност забелязах един доста интересен факт – нюзгрупите, които също се преглеждат от търсачката, са много по-полезни от всички комерсиални или фен-сайтове взети заедно.



Дизайнът е изчистен от всякакви излишни елементи.



Извадките от текста са добра идея.

Намерените сайтове се извеждат класирани почти перфектно. На първите места са страниците, които съдържат всичките или поне повечето от зададените думи, а за убедените в способностите на Google има бутон I Feel Lucky – аналог на бутона Search/Go, отвеждащ ви директно на сайта, който иначе би излязъл на първо място.

Освен списък с намерените предложения ще намерите кратки извадки от самия текст, в които можете да проверите дали вашите keywords са свързани тематично с това, което търсите. Няма да ви се налага да зареждате в продължение на минути, само за да разберете, че сте сгрешили.

Пресилено ще е да се каже, че при наличието на Google няма необходимост от другите търсачки. Още повече, че AltaVista може да ви предложи прекрасен превод от/на над десет езика, а Yahoo разполага с утвърдил се безплатен e-mail. Не съществуват гаранции, че това, което отчаяно се опитвате до откриете от месеци, няма да изникне единствено от някоя екзотична и напълно безизвестна търсачка.

TUCOWS.COM

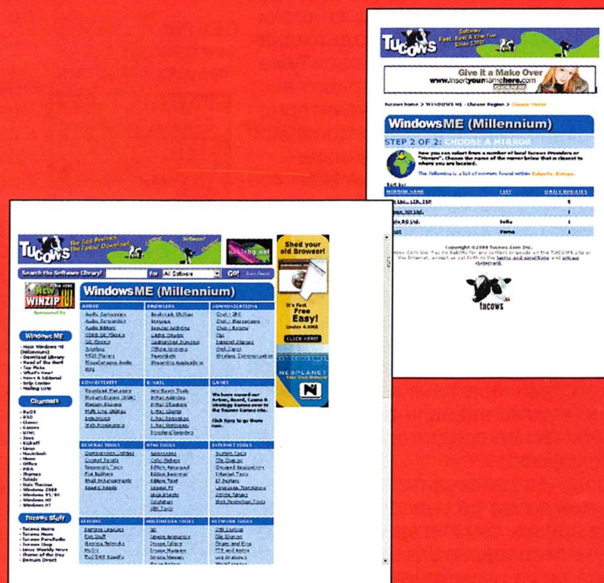
Най-добрият сайт за download на shareware и freeware

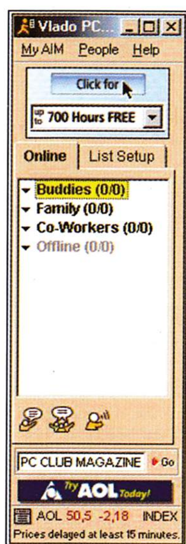
Иван Иванов
iti@bulinfo.net

Колко пъти ви е трябвала някаква програма, но не сте знаели къде да я търсите? Ако пък сте опитвали да я намерите чрез Altavista или Yahoo, сте попадали само на комерсиален софтуер, който не е по джоба ви. А опитвали ли сте многобройните сайтове за безплатни програми, в които, ако изобщо намерите нещо, ще е след дълъг и мъчителен процес на търсене. На мен това ми се случваше доста често преди да открия сайта, който улесни значително живота ми. Това е www.tucows.com.

Още в началната страница ще забележите наистина приятната и удобна за работа среда. Лесно е да откриете това, което търсите или чрез търсачката на сайта, или разлиствайки категориите му. Има категория за всяка по-известна операционна система, както и за вид на софтуера. Като избирате категория, следва да посочите държавата, в която се намирате. Останах много изненадан, когато в менюто Europe открих, че и България присъства. Още повече се впечатлих обаче като разбрах, че има цели 4 български mirror сайта. След като се спрете на mirror сайт, следва да изберете download software и да намерите категорията и подкатегорията, в която се намира търсената от вас програма. Ако не търсите нещо определено, можете да посетите Head of the Herd секцията и да видите коя е най-добрата програма за седмицата според tucows.com.

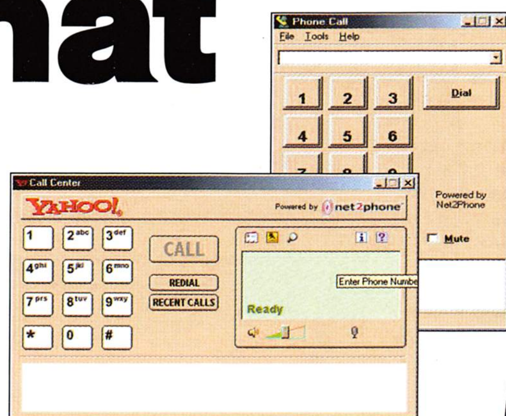
Това са само някои от предимствата на тази търсачка. Нямам място да ги изредя всичките, но ако търсите определена програма и то безплатна, ви съветвам да погледнете първо там.





5 начина за общуване през Интернет

Програмите за Chat


Net 2 Phone-технологията е използвана и в Yahoo! Messenger.

MSN Messenger дава възможност за Интернет-телефония.


Odigo разполага с изключително богати възможности и страхотен интерфейс.

Само за три-четири години ICQ и подобните на него системи се превърнаха в част от обичайното ежедневие на съвременния човек. Колкото и да е странно, в принципа на действие на chat-програмите не са настъпили кой знае какви радикални промени. Не може обаче да се каже същото за техните възможности, които непрекъснато се разширяват и обогатяват. Изборът на подходяща chat-система не е особено сложен, тъй като съвременните програми са с почти еднакви възможности, но това е индивидуален избор, който всеки трябва да направи сам за себе си.

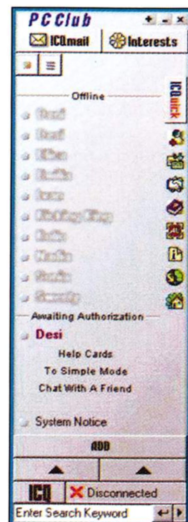
Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

ICQ, Odigo и Messenger-ите на AOL, Yahoo! и Microsoft не са само средство за комуникация през Интернет.

Основна цел на производителите на chat-програми е да надскочат ограниченията на IRC-мрежите и да предложат на потребителите безплатна, приятна и лесна за усвояване форма на комуникация през Интернет. Безспорен е фактът, че на най-голяма популярност се радва малката, но изключително полезна програма, наречена ICQ (съкращение от I Seek You). В настоящия момент тази система е собственост на Интернет-гиганта AOL (America Online), но неин създател беше фирмата Mirabilis. Само за период от няколко години ICQ успя да натрупа милиони регистрирани абонати и продължава да се развива с бързи темпове. Тук е мястото да се каже, че реалният брой на потребителите е значително по-нисък, тъй като не са малко тези, които по една или друга причина разполагат с повече от един UIN (уникален потребителски идентификационен номер). Причините за този интерес са много. ICQ представлява особено комуникационно средство, обединяващо в себе си възможността за директен chat, създаване на chatrooms по интереси, работа с електронна поща, voice chat и други. Не е за пренебрегване и фактът, че ICQ осигурява възможността всеки потребител да представи себе си като личност.

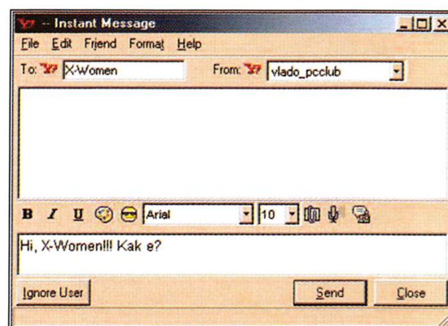
Преди да пристъпите към инсталация, е добре да разполагате с активна връзка към Интернет, тъй като след инсталационната процедура трябва да се регистрирате като потребител и да получите съответния

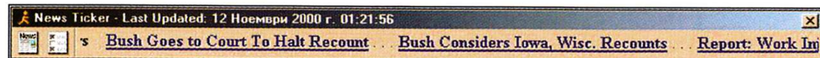
С ICQ Plus, можете да облечете любимата си чат-програма в "нова кожа".



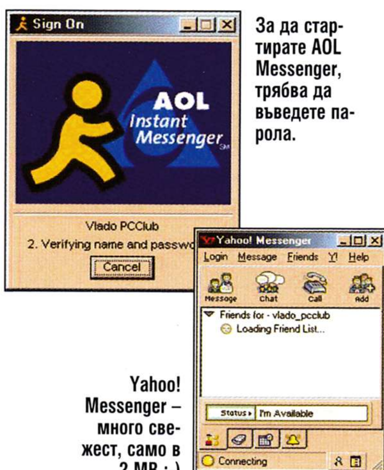
UIN. В различните етапи на регистрация ще трябва да попълните някои данни за вас. Това са валиден e-mail адрес, имена (каквито сметнете за добре), псевдоним и парола. Въпросната парола е добре да запомните, тъй като тя ще ви бъде поискана при преинсталиране на системата или извършване на каквито и да е промени в настройките и данните за вас. Ако сте я забравили или загубили, можете да я получите на посочения по време на регистрацията пощенски адрес. Ако сметнете за добре, можете да дадете допълнителни данни за вас като възраст, пол, образование, професия, езици, които владеете, хобита, интереси и други. Тази информация освен че върши чудесна работа на маркетинговия отдел на AOL, изпълнява и други функции. Това ще бъде вашата разширена визитна картичка, с която ще се представяте пред потребителите в системата на ICQ, които по една или друга причина са се заинтересували от вашата особа. ICQ дава възможност към това да добавите и снимка, което окончателно затваря кръга на вашата скромна презентация. Работата с тази програма е повече от елементарна. Издирването на приятели в Мрежата се осъществява чрез специален Contact List Wizard по определени критерии. Няма никаква вероятност да сбъркате в търсенето, ако знаете UIN-а на хората, които искате да намерите. Ако не разполагате с тази информация, можете да опитате с E-Mail, псевдоним или име и фамилия. ICQ се отличава с изключително добре подреден, интуитивен интерфейс, който можете да организирате според вашите предпочитания. За различните съобщения, линкове, файлове и покани за chat ще получавате както визуална, така и звукова индикация. Ако желаете да придадете индивидуален облик на вашето ICQ, можете да опитате забавното допълнение ICQ Plus. Атрактивна новост е наличието на WAP-версия на популярната програма. Както можете да се досетите, в случая няма да се наложи да инсталирате ICQ във вашия мобилен телефон, достатъчно е да насочите браузера на мобилното ви устройство към адреса на сървърите на ICQ и да въведете исканите от вас данни. По този начин ще можете да получавате съобщения навсякъде и по всяко време.

Друг поглед върху Интернет-общуването дава Odigo (www.odigo.com). Въпреки многобройните възражения за това, че та-


Yahoo! Messenger - chat.



AOL News Ticker - осигурява новини и борсова информация в реално време.



За да стартирате AOL Messenger, трябва да въведете парола.

Yahoo! Messenger – много свежест, само в 2 MB :-)

ОТ АВТОРА



■ Chat-програмите имат една обща цел - да направят общуването през Интернет максимално лесно, удобно и достъпно за колкото може по-широк кръг от потребители. За да бъде осъществена тази на пръв поглед лесна задача, е необходим сериозен потенциал. По тази причина всички системи от този тип са собственост на големи компании, притежаващи нужните ресурси, за да се борят ефективно с конкуренцията и да успеят да наложат своя продукт. Всяка от посочените програми има своите достойнства, но изборът на потребителите от цял свят показва, че все още най-предпочитана е ICQ.

зи програма силно напомняла ICQ, при по-задълбочен поглед върху нея ще откриете значителни разлики. Odigo центрира вниманието изцяло върху личността на потребителя. Сред многобройните chat-системи тази се отличава със силно индивидуалния си подход. Тя е предназначена най-вече за потребители, които наистина се стремят да намерят подходящи събеседници и приятели в Интернет. За да можете да откриете човек със сходни интереси в мрежата, ще е добре да посочите максимално количество данни за вас. Възможните критерии за търсене на потребители силно напомнят за работата с базата данни на някоя агенция за запознанства. А те са: възраст, пол, регион (за България е сведено до ниво област), език, професия, статус, настроение, намерение, зодия и общност. За разлика от ICQ тук индивидуалността на клиента се поставя на първо място. По тази причина авторите на Odigo са използвали система за изразяване на моментното настроение, която вече сме срещали в MS Chat. Така ще можете да избирате между: безразлично (по подразбиране), весело, закачливо, флиртуващо, щастливо, приказливо, отпуснато, отегчено, депресирано и ядосано. Добре е да споделите и конкретните си намерения към останалите потребители на системата. В това отношение вариантите са следните: романтика, запознанства (по подразбиране), играе ми се, търся съвет, изненадай ме, да поговорим и делови контакти. Търсене можете да извършите и като се възползвате от възможността да откриете дали на сайта, който разглеждате в момента, има Odigo-потребители. Като допълнение по всяко време ще имате на разположение актуална информация за посещаемостта на най-популярните сайтове в Мрежата. Odigo поддържа също директна комуникация и с ICQ-потребители. За тази цел просто посочете вашия UIN и импортирайте съдържанието Contact List-та.

Амбициите на Microsoft да бъдат навсякъде намират израз и в техния MSN Messenger. Макар тази програма да не може да се сравнява с далеч по-забавните ICQ и Odigo, тя има едно съществено предимство – за добро или лошо е неизменна част от Windows. За да можете да се включите към системата, ще ви бъде необходим така нареченият MSN Passport. Процедурата по издаването на този паспорт не се извършва в районното полицейско управление, а на www.msn.com. Поне засега българите могат да влизат в "държавата" MSN без визи и да се възползват от всички услуги. Ако разполагате с пощенски адрес в Hotmail, при стартирането си MSN Messenger автоматично ще проверява за нови писма. В унисон с грандиозните планове на Microsoft са и разработките на тема мобилни комуникации. Чрез chat-програмата ще можете да изпращате съобщения до мобилен телефон. Засега тази услуга работи само на територията на САЩ и Канада. Същото важи и за провеждането на телефонни разговори през Интернет по системата Net2Phone.

Подобни екстри предлага и Yahoo! Messenger. Освен директен chat между потребителите, тази програма осигурява достъп до многобройните услуги, които мега-сайтът Yahoo! предлага. Като по-интересни мога да посоча носещите марката Yahoo! – Mail, Games, Clubs и Commerce. След като инсталирате този Messenger, ще забележите, че към използвания от вас браузер се е появил нов Yahoo!-Toolbar. Целта на тази добавка е да ви осигури възможност за директно търсене в популярната търсачка. Yahoo! Messenger предлага един от най-качествените варианти за Voice Chat, които съм срещал. За да го ползвате успешно, обаче ще ви е нужно нещо повече от стандартен модем и връзка до вашия ISP през аналогова централа.

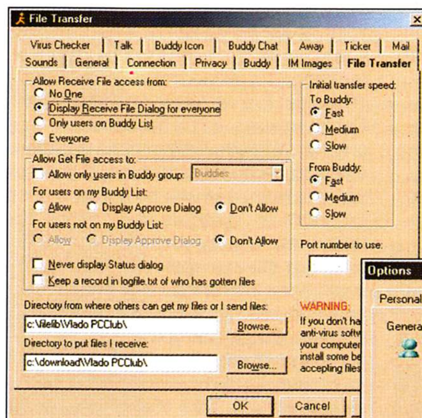
Независимо че са собственици на ICQ, America Online разполагат със своя разработка в тази насока. Тя се казва AOL Instant Messenger и предлага почти същите възможности както вече споменатите Messenger-и на Yahoo! и Microsoft. Полезна добавка е News Ticker, който е натоварен със задачата да ви осигурява горещи новини в реално време. Подобна работа, само че за бизнесвести върши и Stock Ticker.

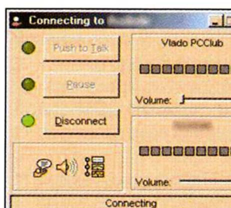
Всички програми са напълно безплатни.



MSN Messenger е със скромен дизайн, но големи възможности.

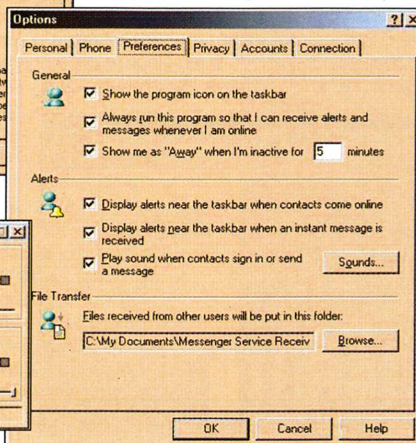
Настройките на AOL Instant Messenger изглеждат малко объркващи.

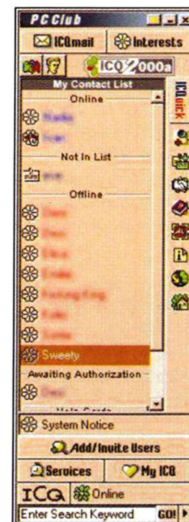




AOL Instant Messenger Phone Dealer.

MSN Messenger-настройките се извършват в добре позната Microsoft-Style.





ICQ със стандартен външен вид.

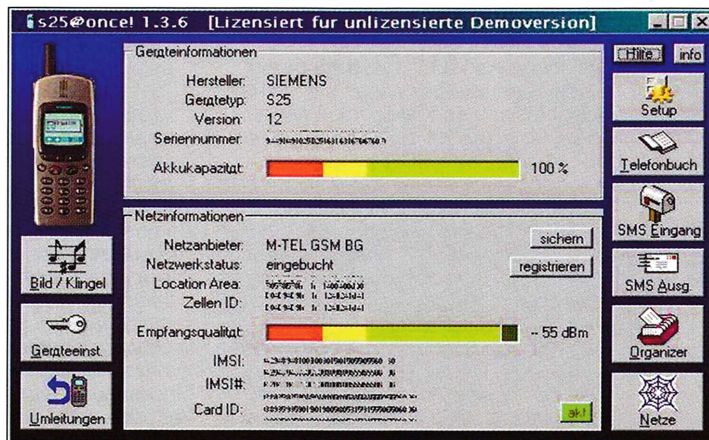
SIEMENS S25 sof

Интеграцията между мобилен телефон и PC създава изключителни

ОТ АВТОРА



■ Не е съвсем ясна причината, поради която SoftDataLink Pro се предлага от производителя Siemens за цена от почти $50. В същото време само за малко повече от $7 можете да се сдобиете с напълно легално копие на много по-гъвкавата и ефективна S25@once. Един от сериозните проблеми, с които повечето потребители ще се сблъскат при работата с S25@once, PEP 2000 и Visual GSM, е интерфейсът, който при тях е изцяло и само на немски език.



S25@once е с перфектен интерфейс, но на немски език :-(

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Отдавна GSM-апаратите са престанали да бъдат средство, чиято единствена функция се свежда до провеждането на телефонни разговори. С всеки нов модел възможностите на съвременните мобилни телефони се разширяват и обогатяват непрекъснато. За да може да се възползва от всичко, което тези високотехнологични устройства предлагат, потребителят все още е принуден да използва добре познатата стандартна клавиатура на телефона. Поради ограничените размери на мобилните телефони всеки от бутоните е натоварен с по няколко функции, а това често причинява известни неудобства. Притежателите на мобилни телефони от моделите S25 и S35 на немския производител Siemens, могат сериозно да облекчат своята работа, ако опитат някоя от многобройните програми, създадени, за да осъществят интеграцията между GSM-апарат и PC.

С появата на пазара преди малко повече от една година на мобилния телефон S25 немският производител Siemens успя да постигне няколко неща. В сравнение с предишните модели от серията S теглото и размерите на апарата бяха намалени драстично. Това беше един от първите GSM-апарати, които разполагаха с WAP-браузер. Използваната версия 1.0 обаче така и не се наложи. Благодарение на вградения модем и инфрачервения порт връзката с PC беше повече от елементарна. Наследникът на този чудесен телефон се появи преди няколко месеца под името S35. В този модел дизайнът е подобрен значително. Размерите са почти същите, но теглото е намалено с около 30 грама. За съжаление дисплеят вече не е цветен, но за сметка на това е разширен с два реда. Сериозно нововъведение е включената актуална версия на WAP 1.1.

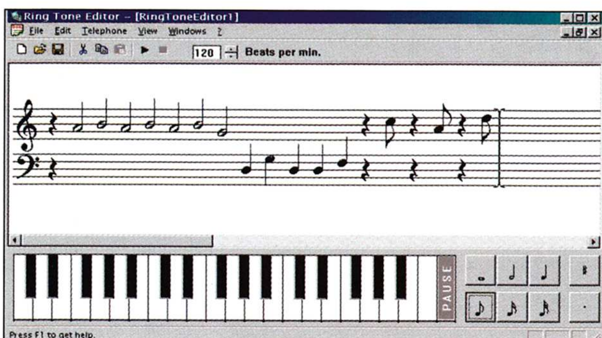
Възможностите за свързване на мобилен телефон от моделите S25 и S35 са две. Класически вариант е връзката да се осъществи чрез кабел за данни. По този начин сигурността е много по-добра и смущенията от средата са сведени до минимум, но скоростта е ограничена до 19.2kbps. Ако не разполагате с Data Cable, можете да се възползвате от варианта за комуникация през вградения в апарата инфрачервен порт. В този случай връзката е много по-бърза и достига скорости от порядъка на 57.6kbps. Комуникацията между устройствата се влияе силно от външни фактори като светлина и топлина. От голямо значение е също разстоянието между мобилния телефон и PC-то. За да осигурите добра надеждност, е необходимо да доближите апарата плътно до инфрачервения приемник на компютъра. Това обаче предизвиква нови проблеми, тъй като електромагнитното излъчване от телефона е доста силно и ако в близост са разположени тонколони (което е неизбежно при преносимите компютри), се получава много неприятно бръмчене. Задължително е да държите GSM-апарата на достатъчно голямо разстояние от стандартните монитори.

Паралелно с появата на S25 Siemens анонсираха програма, осигуряваща връзката между телефона и компютър. Тя носи името SoftDataLink Pro и до този момент се радва на най-голяма популярност сред притежателите на мобилни телефони от типа S25/S35. Основното достойнство на този продукт се състои в това, че осигурява перфектна интеграция и обмен на данни между MS Outlook (компонент от Microsoft Office) и вградения в мобилния телефон органайзер. С помощта на SoftDataLink Pro лесно се извършват промени както в телефонния указател, така и в мини-органайзера. В програмата има вграден Composer, с който, ако притежавате прилична музикална грамотност, ще можете да създадете собствени мелодии. Производителят не е предвидил опцията да конвертирате миди-файлове и да ги изпращате към вашия телефон. Редакторът на мелодии използва специфичен .rte (Ring Tone Editor) – формат, поддържан само от SoftDataLink Pro. Като сериозен пропуск може да се отбележи също липсата на Logo Editor. Актуалната версия на програмата е 3.0, но за съжаление няма Shareware или Trial-вариант, който да можем да поместим на диска на списанието.

Веднага след излизането на SoftDataLink Pro независими фирми и програмисти започнаха да работят сериозно по създаването на продукти, които да запълнят пропуските в творението на Siemens. S25 Explorer (www.s25explorer.com) е малка като обем (само 208 KB е размерът на инсталационния файл), но не и като възможности. Още щом стартирате програмата, на екрана пред вас ще се появи подробна информация за производителя, модела и серийния номер на мобилния апарат, който сте свързали с вашето PC. Ще получите данни и за статуса на мобилния телефон, нивото на батерията, а също така за номера на SIM-картата и цифровото означение на най-близката до вас клетка от мрежата на GSM-оператора. S25 Explorer не разполага с Logo Editor, но дава възможност да експортирате към вашия телефон предварително приготвено лого. Така стоят нещата и по отношение на RingTone-редактора. Все пак авторите са предложили midi-конвертор, с чиято помощ можете да прехвърляте директно в мобилния апарат избраните от вас мелодии. Работата с телефонния указател и органайзера е повече от елементарна и едва ли ще ви затрудни особено.

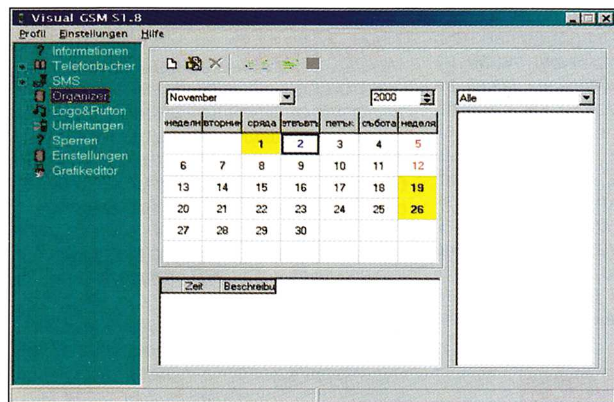
PEP 2000 или PHONEeditorPRO (www.soda.de) и Visual GSM (www.mobilphone.de) са две програми, които са почти идентични като графично оформление и функции. За разлика от S25 Explorer и двата продукта разполагат с вграден Logo Editor. Така ще можете да създадете собствено лого, което да за-

Композирайте своя мелодия със SoftDataLink Pro!



5/S35
t w a r e

удобства за потребителя



Въведете ред във телефонния си органайзер с Visual GSM.

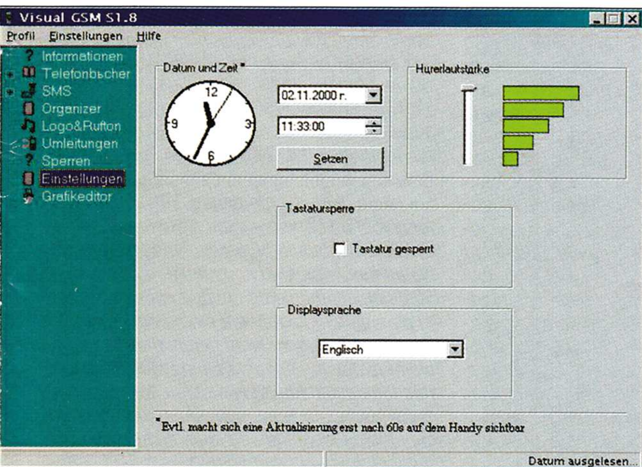
пазите в мобилния си телефон. Графичният редактор на PEP 2000 е много поудобен за работа и разполага с по-голямо разнообразие от инструменти. Трябва да се спомене и за възможността да пишете и изпращате кратки съобщения (SMS) директно от вашия компютър. Visual GSM върви заедно с така наречения Visual Watcher, който е натоварен със задачата да осигурява непрекъсната връзка между компютъра и телефона и по този начин да приема постъпващите съобщения и телефонни обаждания. Единственият проблем, с който ще се сблъскате в работата с тези иначе качествени програми, е в това, че всички менюта са на немски.

Връзването на GSM-апарат от марката Siemens към PC е съвсем елементарно!

S25@once (www.s25atonce.de) превъзхожда като графично оформление и интерфейс всички продукти от този тип, но на практика е неизползваема за тези, които не владеят езика на Гьоте. Като функции не предлага нищо поразлично от всичко, което споменахме досега.

Shareware-версии на PHONEeditor-PRO 2000, Visual GSM, S25 Explorer и S25@once ще откриете на CD-то към брой 3 на PC Club.

Visual GSM дава възможност за различни настройки на вашия мобилен телефон.



Да се слуша музика през мобилния телефон не е нова идея. Френският производител Sagem интегрира в свой модел FM-радио. Подобни апарати за архаичната NMT-система (експлоатирана от Мобиком в България) се появиха и у нас. Те бяха разработка на финландската Nokia. Тези мобилни устройства обаче не предизвикаха особено голям интерес сред потребителите. По съвсем друг начин стоят нещата с авангардния SPH-M2100, произведен от Samsung и очакващия своята премиера SL 45 на немския гигант Siemens...

mp3 телефоните



Samsung и Siemens представят нови GSM-апарати с вграден MP3 Player

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

На 4 август 1999 година от централата на Samsung в Сеул официално обявиха, че започват разработката на първия мобилен телефон с вграден MP3-Player. Точно една година покъсно резултатът от усилията на корейските разработчици вече е факт. Както в случая с WatchPhone, така и сега, новият SPH-M2100 се предлага на този етап само на корейския пазар.

За да стане възможно създаването на това специфично мобилно устройство, беше необходимо да се намери решение на проблема със съхранението на музикалните файлове. В това отношение възможностите не са кой знае колко. Съвсем естествено корейският производител подходи традиционно като се спря на варианта с вградената flash-memory. Първата модификация на SPH-M2100 беше със сравнително ограничения капацитет от 16 MB. От септември на пазара се появиха новите модели, които вече са с 32 MB памет. Това дава възможност за съхраняване на малко повече от половин час музика с прилично качество в MP3-формат. Като концепция за външен дизайн и потребителски интерфейс Samsung използваха постигнатото в изключително успешния SGH-M100. Впечатляващи са и размерите на телефона – дължината е 105 мм, широк е 45 мм, а дебелината му е 19 мм. SPH-M2100 тежи само 94 грама, но според спецификациите, дадени от потребителя, ултраслим-батерията е в състояние да издържи до 48 часа в режим на готовност на апарата и 90 минути за разговори. Производителят гарантира около 11 часа за слушане на музика. Работата с този мобилен телефон е изключително лесна. За удобството на потребителя хората от Samsung са се погрижили да създадат специално дистанционно управление, осигуряващо безпроблемен контрол върху всички функции на MP3-плейъра. Освен за съхранение на MP3-песни, вградената памет може да се използва и за запазване на файлове от други формати, като връзката с PC-то се осъществява чрез специален кабел или с помощта на вградения в телефона инфрачервен порт. Очевидно за Samsung е значим проблемът с нелегалното копиране, тъй като за целта апаратът е снабден с кодиращия алгоритъм SM3.

Успехът, който Samsung постигнаха с техния MP3-телефон, явно не е останал незабелязан от конкуренцията, тъй като през декември се очаква представянето на атрактивния нов модел, произведен от Siemens, наречен SL 45. За разлика от корейския вариант, немците предлагат изключително оригинален подход към проблема със съхранението на информацията. Вместо статичната, вградена в апарата памет, те разработват флаш-памет, която е разположена върху специална карта (Multimedia Card) с капацитет 32 MB. Това решение дава възможност на потребителя да сменя бързо и лесно предварително записаните карти. За разлика от предишните модели на Siemens, този телефон се отличава със силно подобрения си дизайн. Впечатляващи са и техническите му характеристики. Теглото на апарата е само 88 грама, а размерите – 105/42/17 мм. Li-Ion – батерията издържа в standby-режим до 170 часа, а времето за разговори достига 4 часа. SL 45 разполага с вграден инфрачервен порт, осъществяващ комуникацията с компютър. Към апарата може да бъде включен също външен MMC-Reader/Writer, чрез който записът върху така наречената мултимедийна карта става изключително бързо. Апаратът поддържа WAP 1.1 и се доставя стандартно със слушалки и дистанционно управление.

Според производителите MP3-телефоните са насочени към потребители във възрастовия диапазон 20-30 години. Все още няма яснота за цените на тези устройства, когато се появят на европейския пазар, но е сигурно, че те едва ли ще бъдат от най-ниските. Ако искате да научите повече за тези модели, можете да посетите сайтовете на производителите www.samsung.com и www.siemens.com/sl45.

Hardware news

AMD 760

Най-после се появи новият чипсет на AMD, специално предназначен за SocketA платформата. Основното му предимство пред конкурентния KT133 на VIA е поддръжката на DDR-памети, които се очаква в близките месеци да навлязат на пазара като основен тип памет. AMD 760 поддържа 266 MHz честота на шината и работи с PC1600/PC2100 DDR памети (максимално 4 GB), има поддръжка на AGP 4x, ATA100 и четири USB порта. Чипсетът се състои от северния мост AMD 761 и южния AMD 766. Няма вградени "екстри" като звук и модем, което според мен е похвално, но пък, от друга страна, AMD са пропуснали да вградят в южния си мост хардуерен мониторинг, поради което много производители предпочитат да комбинират северния мост на AMD с южния на VIA.

Ето обявените до момента платки:

- ASUS A7M266, Southbridge: VIA686B
- AOpen MK7A Southbridge: VIA 686B
- Biostar M7MIB, Southbridge: VIA 686B
- DFI AK76, Southbridge: VIA 686B
- EPoX EP-8K7A, Southbridge: VIA 686B
- FIC AD-11, Southbridge: VIA686B
- Gigabyte GA-7DX, Southbridge: VIA686B
- MSI MS-6341, Southbridge: VIA686B
- TYAN S2398, Southbridge: AMD 766

Както виждате, само TYAN използват южния мост на AMD. Тук му е мястото да отбележа, че към средата на следващата година се очаква и 760MP, вариант на чипсета, поддържащ два процесора. Първоначално датата за неговото появяване беше в началото на следващата година, но AMD го отложиха под предлог, че още не бил излязъл Mustang - процесорът, който трябва да стане основно оръжие на AMD на пазара за сървъри и работни станции.

3dfx се отказват от Voodoo 5 6000

След като се мъчиха с картата близо година и успяха да я докарат до работещ хардуер, който беше демонстриран на ECTS изложението в Лондон, както ви съобщихме в първи брой на списанието, на 3dfx им писна да се занимават с нея и официално обявиха, че картата няма да се появи, поне не и от тяхно име. Правото за доразработка бе предоставено на Quantum 3D, които имат опит в многочиповите видеокарти, базирани на продуктите на 3dfx. Но и така става ясно, че платката няма да стане масово явление, дори сред най-заможните геймъри.



ATI RADEON SDR & VE

След успехите на RADEON ATI явно са решили, че имат шанс и за пониските пазарни сегменти, където в момента GeForce 2 MX и Voodoo 4 4500 се ширят на спокойствие. За целта канадците са заменили DDR-паметта на нормалния RADEON с 166 MHz 6ns SDR памет, която спъва картата до нивото на гореспоменатите продукти на NVIDIA и 3dfx. Цената на "новия" RADEON се очаква да бъде към 160 долара, което е малко над тези на конкурентните платки, но според мен ATI бързо ще се усетят и ще смъкнат цените. Друга подобна карта ще бъде RADEON VE, която на практика е почти същата, само че използва DDR памет на 64-битова шина (SDR-вариантът използва 128-битова). VE се очаква през идния февруари на цена от около $130.

AMD и 0.13-микронна технология

След процесорите от висок клас Sledgehammer и Clawhammer през 2002 година към 0.13 микронен производствен процес ще преминат и наследниците на Palomino и Morgan процесорите, които пък от своя страна ще бъдат наследници на сегашните Thunderbird и Duron. Новите чипове ще носят странните имена Thoroughbred и Appaloosa. Ядрата им ще бъдат леко пипнати, за да се подобри производителността, но в основите си няма да се различават от сегашните T-Bird-и и Duron-и. Интересно ми е дали при повисоките честоти, които ще се достигнат тогава, архитектурата на Pentium 4 ще покаже някакви предимства пред поостарялата архитектура на AMD (нека не забравяме, че дори гореспоменатите два процесора в основата си все още ще използват архитектурата на класическия Athlon, като естествено изключим вграждения в ядрото L2 кеш, който липсваше в оригиналните Athlon-и).

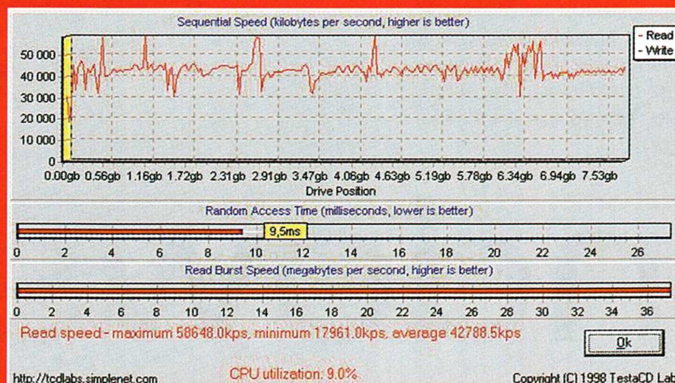
Intel i815EP

Като сме я подкарали на тема чипсети, да обърнем внимание и на модификацията на популярния чипсет на Intel - i815. Разликата между двата чипсета ще бъде липсата на вградения в i815 видеоконтролер Intel 752, който заема почти 70% от площта на чипа. Тук всеки нормален човек би си помислил, че Intel ще произвеждат i815EP просто без да вграждат графичното ядро в него. Да, ама не. Нали не сте забравили как Intel произвеждат Celeron 2 процесорите си? Недоказан факт е, че тези процесори се правят от бракуваните Coppermine-и, които имат грешка в L2 кеша. Вместо да изхвърлят дефектните процесори обаче, Intel просто изключват половината кеш (в която половина се пада неработащата част), правят още няколко по-дребни промени, за да го забавят още повече и му слагат надпис Celeron 2. Горе-долу по същия начин ще се произвежда и i815EP. Също като кеша при процесорите графичното ядро заема голяма площ от ядрото и много от грешките се падат именно в него. С изключването му Intel превръща технологичния си брак в един напълно годен за продажба продукт. Някои противници на Intel злорадстват, че техният производствен процес е с отвратително качество, щом като има такъв процент скапани чипове, но в крайна сметка истината е, че дори и да е така, изключването на дефектните порции от чиповете е много умна тактика от страна на Intel. Колкото до купувачите, те не биват излъгани - всеки получава това, за което плаща. Ако човек купи нещо, без да знае какво точно е то, рискува да остане разочарован. Но пък нали за това съществуват компютърните списания :).

Seagate чупи рекорди

Рекордите са в две области - капацитет и цена. Става въпрос за Barracuda 180, новия им 180 гигабайтов (!!!) SCSI диск. Той се очаква към края на първата четвърт на 2001-ва, и ще струва (дръжте се да не паднете) $2195. За тази цена вие получавате Ultra160 SCSI диск с 16 MB кеш и скорост на въртене 7200 оборота в минута. Според производителя, средното време на отказ е 1200000 часа работа. Допълнителна екстра в диска е и нова система за защита от вибрации. Ако дискът вече е започнал да ви се струва привлекателен, погледнете отново цената и ще се откажете от всякаква мисъл за покупката му. Ако искате по-евтина алтернатива - вижте статията за IDE RAID.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com



RAID

Изтребва ги до крак!

Не, не, стойте, не обръщайте страницата! Не сте попаднали на реклама на популярния из нашенските домакинства bugfix-ващ препарат. В този брой реших малко да сменя темата и да ви занимая с твърдите дискове. Понеже за самите тях няма нещо кой знае колко интересно и подходящо за по-обширен материал, реших да се спра на една технология, която има много голям потенциал и възможности. Всъщност RAID не е нещо ново - той съществува от доста време, но доскоро беше приоритет главно за сървъри и работни станции и беше запазена територия само на SCSI-дисковете, които по правило са по-бързи, но пък и в пъти по-скъпи от масово използваните IDE-дискове. Цените на RAID SCSI-контролерите пък могат да ви докарат най-малко сърцетуп. Години наред IDE дисковете се усъвършенстваха, за да достигнат доста прилични скорости, но като че ли в момента развитието им позамря. Дали заради достигане на максимума на възможностите на IDE технологията или заради нещо друго - не е ясно. Но на хората явно не им се понрави този застой и набързо беше измислено решение. RAID-технологията беше пригодена за евтините и разпространени IDE дискове и цените на контролерите бяха смъкнати до нива, които са сравнително поносими. Вече има няколко дъна с вградени IDE RAID възможности, което подсказва колко добре се възприема тази технология. RAID означава Redundant Array of Inexpensive Disks (на български - Масив от Евтини Дискове с Излишък), като в някои преводи думичката Inexpensive е заменена с Independent, но според мен Inexpensive е по-подходяща за IDE RAID, който като по-достъпен ще е основната тема на тази статия. RAID има много варианти, които се наричат нива и предлагат най-различни удобства, като увеличаване на бързината в пъти и подобряване на сигурността на данните. Сигурно вече сте се досетили, че тези цели се постигат с използването на няколко диска. Ето различните нива на RAID, които се използват при IDE RAID-контролерите, предназначени за домашно използване:

- RAID 0 (Stripping). Това е най-ниското ниво на RAID и не предлага завишена сигурност на данните. Но пък за сметка на това това ниво осигурява производителност, която на теория е производителността на един от използваните дискове, умножена по броя на дисковете, и общ капацитет, равен на размера на най-малкия диск, умножен по броя дискове. Как става така ли? Теорията зад RAID 0 е доста проста - файловете се разделят на части, които се записват на различните дискове от масива, и когато файлът трябва да бъде прочетен, това се прави като всички дискове едновременно прочитат своите парчета, които се сглобяват от контролера и се получава изходният файл, само че прочетен за неколкократно по-малко време. Това ниво на RAID е най-масово използвано при домашните компютри и изисква минимум два диска.

RAID-технологията беше пригодена за евтините и разпространени IDE дискове и цените на контролерите бяха смъкнати до нива, които са сравнително поносими.

- RAID 1 (Mirroring). Както подсказва името, при това ниво данните имат огледално копие на всички дискове. Всичко се чете и записва както на един диск, само че се правят няколко копия (едновременно) за да се подобри сигурността на данните - при повреда в някой диск, данните ги има на другите. Това ниво не предлага увеличение на скоростта, нито пък на капацитета - независимо от броя на дисковете, капацитетът остава този на най-малкия диск в масива. Нивото се използва предимно в евтини сървъри, при които е жизненоважна сигурността на данните. Минималният брой твърди дискове в този тип RAID е два.
- RAID 0+1 (Stripping+Mirroring). Това ниво комбинира предимствата на предишните две, но го прави на прекалено висока цена - минималният брой дискове е четири.

По принцип има още RAID-нива, но в разпространените (и достъпни) IDE RAID-контролери няма да намерите други освен горепосочените. Сега малко за самите контролери. Най-разпространени са тези, базирани на Promise-чиповете. Цените не са много високи - около $50. Но интересното при Promise-чиповете е, че дори и обикновените им ATA66/100 контролери, платките с които вървят за около 20-30 долара, могат сравнително лесно да се преправят в RAID-контролери. Добрата новина е, че по този начин дори и собствениците на дънни платки, които използват Promise-чиповете (например A7V на Asus), могат да се сдобият с RAID-контролер. Операциите по конвертирането на обикновените ATA66/100 контролери в RAID можете да научите на www.tweakhardware.com. Не че искам да ви подстрекавам :-). Ако решите да пробвате нещо такова, ще имате нужда от поне малко опит с поялника и бъзикните с BIOS-а. Иначе забравете за случая. Всъщност, ако имате някой познат жичкаджия, той определено ще се зарадва на възможността да ви скапе дъното :). Колкото до резултатите - заслужават си. На практика често се достига реално удвояване на производителността, когато се използват два диска. Ако искате да минете по-тънко, можете да вземете два 5400rpm/512k cache дискове, които в RAID 0 сигурно ще са по-бързи от единичен 7200rpm/2mb cache диск. Като се има предвид и удвояването на капацитета, можете да минете с два малки и евтини диска, които, комбинирани, да са по-бързи и по-големи. Е, цената пак няма да е толкова ниска като на единичните дискове, но пък като се замислите какво получавате като скорост и обем, разликата е оправдана. Колкото до съвместимостта, единствено за Linux не съм сигурен как се разбира с Promise контролерите, но би трябвало да няма проблеми.

Една от най-добре пазените тайни на Microsoft, по която се работи вече над година и за която дори в Интернет няма почти никаква информация. Успяхме да се сдобием с ексклузивна бета на операционната система, която ще определи бъдещето на компютрите...



Windows Whistler

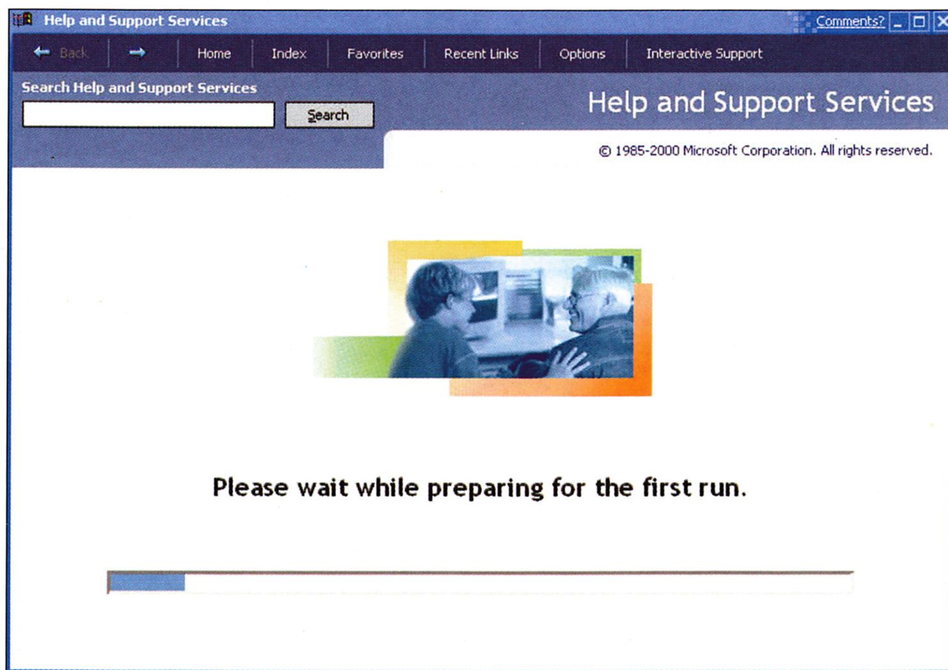
Пръв поглед върху все още тайната операционна система на Microsoft

В този брой ви представяме първия тест на Whistler в България.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

При излизането си Windows 95 искаше такова количество памет за нормална работа, че на много хора им се наложи да бръкнат в джобовете си и мощно да загребат каквото беше останало вътре след покупката на нов харддиск, основна причина за която отново беше изчадието на Microsoft (даже някой беше записал песничка "Windows 95 sux":)). Сега здравето на същите тази, дето едно време щяха да получат удар при споменаването на изискванията на Win95, отново е застрашено, и то още по-сериозно. Следващата версия на Windows е тромава като хипопотам, но пък за сметка на това доста по-красива.

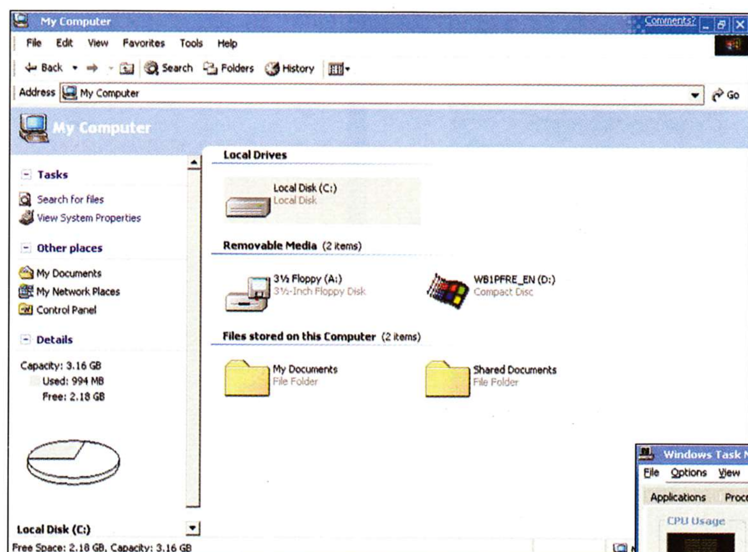
Няма да има вече деление на Windows NT и Windows 9x, като все пак трябва да се има предвид, че Whistler е базиран на Windows 2000. Подобно на Win2000, ще се направят различни версии - от варианта за работни станции и домашни компютри Whistler Professional, до Whistler Datacenter, който е предназначен за многопроцесорни сървъри и едва ли ще ви заинтригува, като ще има и версия на операционната система за 64-битови процесори. Всъщност Whistler ще бъде първата Microsoft-ска операционна система за 64-битовите чипове на AMD и Intel. Не очаквах появяването на Beta 1 на Whistler Professional (естествено 32-битовата версия:)) толкова рано и бях доста изненадан от бойната задача да го изпробвам. Предишният ми опит с бетите на продуктите на Microsoft показваше, че е рисковано инсталирането на операционната система на диск, на който има важни данни. И понеже не ми се нравеше много възможността да остана без всички ценни неща на харда ми, събирани с години, изрових един стар-престар Samsung 3.4 диск, който работи при ATA33 и се скапва ежемесечно :). Но след един low-level format дискът тръгна като пушка, като изключим 68-те килобайта bad сектори и извънредно ниската скорост. Казвам това, защото сигурно във всяко второ изречение ще се оплаквам, че Whistler-ът много чегърта по диска и зарежда бавно, та трябваше да ви предупредя що за диск беше използван. (Не може то като на Запад - да се чудиш кой от всичките си SCSI дискове да използваш за тестовете... но да се надяваме, че за в бъдеще това ще се промени.)



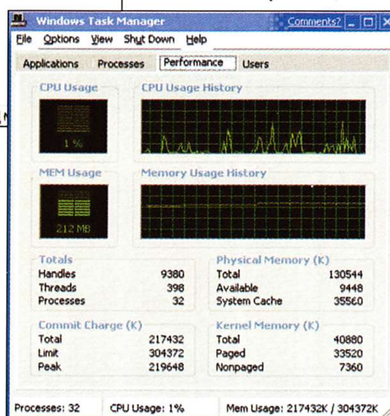
Help! HELP!!! Най-важният елемент от всеки Windows :)

Операционната система се инсталира от bootable CD, което определено е улеснение (стига BIOS-ът ви да поддържа стартиране от CD-то, но освен при някои стари като света дънни платки това няма да е проблем). Не е нужно и харддискът да е форматиран във FAT 16/32 - това може да се направи от Setup-а на Whistler, който в общи линии е същият като на Win2K. Пробвах и двата варианта - FAT 32 и файловата система, позната ни от Windows NT - NTFS. За обикновените потребители FAT 32 върши работа, пък и предлага съвместимост с други FAT дискове - NTFS вижда FAT 16/32 дялове, но не и обратното. Всъщност, за да бъдем честни, при тестовете FAT 32 се оказа дори малко по-бърза от NTFS, или поне на мен така ми се стори. Но мисля, че наистина не-





Ето как изглежда новия My Computer.



Аз съм бедно момче, в къщи трици ядем, дайте пари за още RAM...

щата се зареждаха по-бързо (правилно е да се каже "по-малко бавно"). След като се оправих с форматирането на диска, Whistler си инсталира компонентите сам, без да ми даде шанс да избера какво да инсталирам и какво - не. След процедурата по инсталацията, която продължи почти час и половина (надявам се да се е дължало на бавния диск...), установих, че са си заминали в небитието близо 700 MB свободно място, плюс към 200 MB за swap file. Излиза, че само операционната система гълта към 1GB. Ако имате голям диск, най-вероятно това няма да ви притесни, но аз усетих, че клаустрофобията започна да ме обхваща с този 3.4 GB диск. След промененото към по-семплото при стартирането, първото нещо, което се набива на око след като операционната система зареди, е изненадващо подобреният (по-скоро разкрасен) интерфейс - шарен като великденско яйце и приятен за окото (но пък за сметка на това адски лаком за памет). Даже някои хора го оприличават на MacOS, което не е далеч от истината. Освен променената визия на скролбаровете, индикацията на избрания обект и заглавните ленти на прозорците (при които май е използван някакъв скин), най-очебийната промяна в него е променото до неузнаваемост Start меню, което при по-ниски разделителни способности заема половината екран, а да не говорим, че кликането върху Start бутона е съпроводено с няколко секунден "концерт" на харда. Ако това ви дразни, можете да върнете стария вид на менюто. Хубавото на новото Start меню според мен е, че предлага доста удобно History за последните пускани програми, което е и най-обемистият елемент в него. Странно, но факт, е, че за съжаление имаше програми, които не се улавяха, че са пуснати и не намираха място в History-то колкото и пъти да ги стартирах.

Планира се Whistler да бъде единната и единствена операционна система на Microsoft, когато се появи

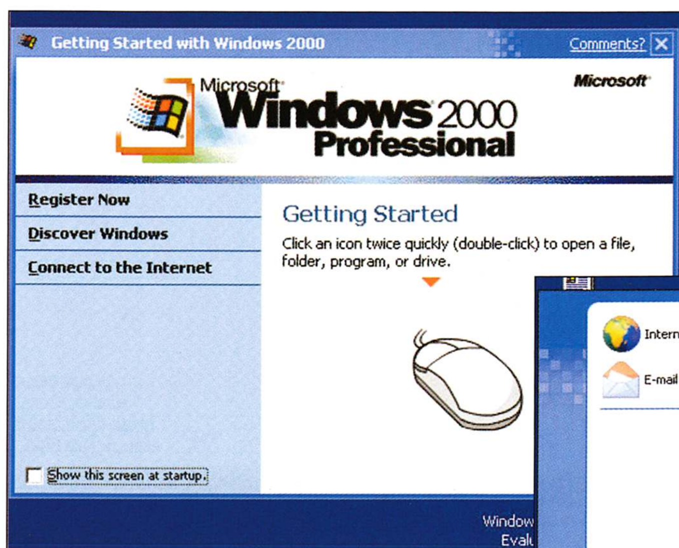
Следващата приятна новост в интерфейса се намира в My Computer, който странно защо по default е махнат от десктопа и се намира само в Start менюто, но това е лесно за оправяне - имате си меню, от което да избирате кои иконки да стоят на десктопа, пък ако не ви се занимава с него, винаги можете да му прасне-те едно Copy&Paste :). Лентата с информация в лявата част на прозореца на My Computer също е доста подобрена, както е и самата подредба на устройствата. Те са разделени на категории - твърди дискове, Removable media (CD-та, флопита и други подобни) и по-съществени директории като My Documents например. За да ви е на разположение по всяко време, shortcut-ът към My Documents е поставен и в страничната лента, която този път е наречена от Microsoft "конзола". Не се учудвам, защото може да ви даде доста информация за дадено устройство или директория.

Друга организационна новост в Whistler е преподреденият Control Panel, в който различните конфигурационни и диагностични програми също са подредени по категории. Ако си мислите, че Win9x, че дори и WinNT&2000 имат малко възможности за настройка, то тогава Whistler е точно за вас. Бях изненадан от огромните възможности на операционната система (нещо не особено типично за Microsoft), най-вече по отношение мрежи и сигурност. Изключително ценен е вграденият в Whistler firewall, който въпреки че не е толкова интуитивен за настройка, колкото примерно AtGuard, върши чудесна работа. Не знам защо, но ми се струва, че modem support-ът е по-калпав от Win2000. Може би защото преди известно време бяха откраднали телефонните кабели на половината квартал и сега качеството на самата линия е по-скапано, но спрямо Win98 разликата в бързината и стабилността на връзката не е чак толкова голяма, колкото е в Windows 2000. Като споменах support, се сещам, че трябва да кажа няколко думи за съвместимостта с хардуера. Понеже операционната система е базирана на Windows 2000, а тя от своя страна на Windows NT, не се надявайте да подкарате някой архаичен чарк, който не е включен към списъка с поддържани от Whistler устройства, с Win9x драйвери. Необходими са ви поне Windows NT драйвери и немалка доза късмет, за да може въпросният компонент да зацепи. За да бъде сигурна безпроблемната работа, ви трябва драйвер поне за Windows 2000. Всъщност това не е повод за притеснение, ако имате по-съвременна система, защото Whistler има доста разширена база с драйвери спрямо Windows 2000. Но да си дойдем на думата - производителност и съвместимост със софтуер (главно игри). Както сигурно ви е станало ясно от досегашните ми брътвежи и полугласни попръжни по адрес на Microsoft,

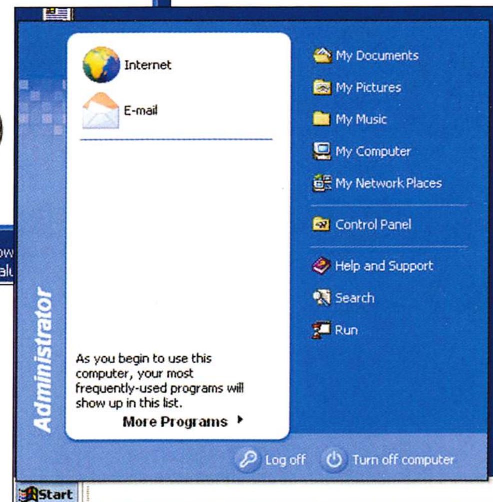
Whistler е ужасен по отношение на изисквания към паметта

Още отсега ще ви го кажа, не ми е ясно дали операционната система ще върви с по-малко от 128 MB RAM. Тестовата машина беше с толкова и въпреки това пак се получаваше такова зверско дране по диска, че в един момент започнах да се чудя дали горкият Samsung няма изведнъж да предаде Богу дух и да ме накара да преформатирам и преинсталирам по средата на тестването. Явно Whistler изобщо не е чувал за обещанията на Microsoft да се ориентират към намаляване на времето за стартиране и докато го чака да зареди, човек буквално има време да си намери жена, да се ожени за нея и да му се народят камара бъдещи геймърчета. При shutdown-

ване пък човек има време да убеди жената да му даде развод и да уреди споровете по имуществото и вече порастналите геймърчета. Явно Whistler не е правен с мисълта за често рестартиране на системата, като тази моя теория поне е подкрепена от похвалната му стабилност - каквото забие, забива само, а не барабар с целия Windows и всички останали програми. Иначе крашващи програми и игри все се намират - примерно Driver и Unreal Tournament дори не понечиха да тръгнат (мен лично не ме е яд за UT, но пък за Driver...). Този проблем с игрите сигурно ще се реши, когато Whistler се появи на пазара - когато има само една-единствена операционна система на Microsoft, разработчиците щат не щат, пак ще си правят игрите съвместими с нея (не, няма да започнат, ей така, изведнъж да започнат да разработват игри за Linux, просто защото Microsoft е въплъщение на злото). За сметка на това Quake 3 и No One Lives Forever тръгнаха безпроблемно, което значи че и OpenGL, и DirectX са читави (въпреки че в NOLF често се намирах мъртъв след поредната пауза за изчегъртване на котления камък от твърдия диск, да не говорим, че играта quit-ва цели четири минути). Версията на DirectX е 8, което не ме учудва, понеже тази бета на Whistler се появи горе-долу по едно и също време с официалния DX8 за Win9x, който можете да намерите на диска към списанието. Повечето други програми не правеха пробле-



Не ми било Whistler, най-ми било Windows 2000.



Новото Start меню в цялата си прелест.

Дори ранната бета на Whistler е изключително стабилна и гарантира почти пълна софтуерна съвместимост.

ми, но пък не претендирам да съм тествал всяка една програма под слънцето, все пак времето ме притискаше. Например Photoshop си върви "безпроблемно". Защо в кавички ли? Ще ви кажа защо. Пускам си Photoshop-а, отварям някакъв файл, и започвам да го размазвам и да го правя колкото се може по-грозен (това умея :)). По едно време се усещам, че нещо много се бави системата, пускам Task Manager-а и какво да видя: Memory Usage - 212 MB. Нито файлът беше голям, нито пък прилагах кой знае какви ефекти, а пък само миг преди да пусна Photoshop бях погледнал Task Manager-а и той отчиташе 98 MB Memory Usage, което е сравнително поносимо. Затворих Photoshop, мислейки, че нещата ще се подобрят, но надеждите ми останаха напразни. Въздъхнах, рестартирах и реших да видя как ще се държи системата при нормално ежедневно натоварване. Вързах се в интернет, пуснах десетина Explorera, един mIRC и един Winamp (напълно нормално натоварване за Windows 98), след няколко минути кошмарни звуци от към харда, отново отворих Task Manager-а и видях отново същата история - пак 200 MB Memory Usage. Ах!!! Значи каква е логиката на Microsoft? "Като нямаш пари за 256 MB памет, ще се мъчиш като грешен дявол, точка по въпроса", така ли? Само че изобщо не съм сигурен дали и 256 ще му стигнат на този змей. Както и да е, опитвам се да се успокоявам с мисълта, че това е едва първа бета и нещата могат да се пооправят до финалната.

Ако трябва да бъда честен, според мен Windows Whistler е прекрасна операционна система, която за съжаление е жестоко порязана от създателите си - ако имаше поне малко по-малки изисквания към паметта, бих й се зарадвал много, но докато не се сдобия с 256 мегабайта памет, няма начин да си хабя нервите да инсталирам това чудо на домашния си компютър като основна система. В този си вид Whistler просто няма шанс. Иначе други основания за критика няма - системата е стабилна, красива, лесна за използване и същевременно мощна като възможности, могат да се играят игри на нея (въпреки че има някои доста популярни заглавия, които не тръгват), има добри мрежови възможности, изобщо всичко, което ми трябва. Ако вие сте заклет геймър, който задължително трябва да пробва всяко едно заглавие, било то ново или излязло на пазара през близкото минало, Whistler не е за вас. Ако не ви пука за хилядите настройки, Whistler не е за вас. Ако постоянно включвате и изключвате системата си, Whistler не е за вас (освен ако ви е малко чакането по спирките на градския транспорт).

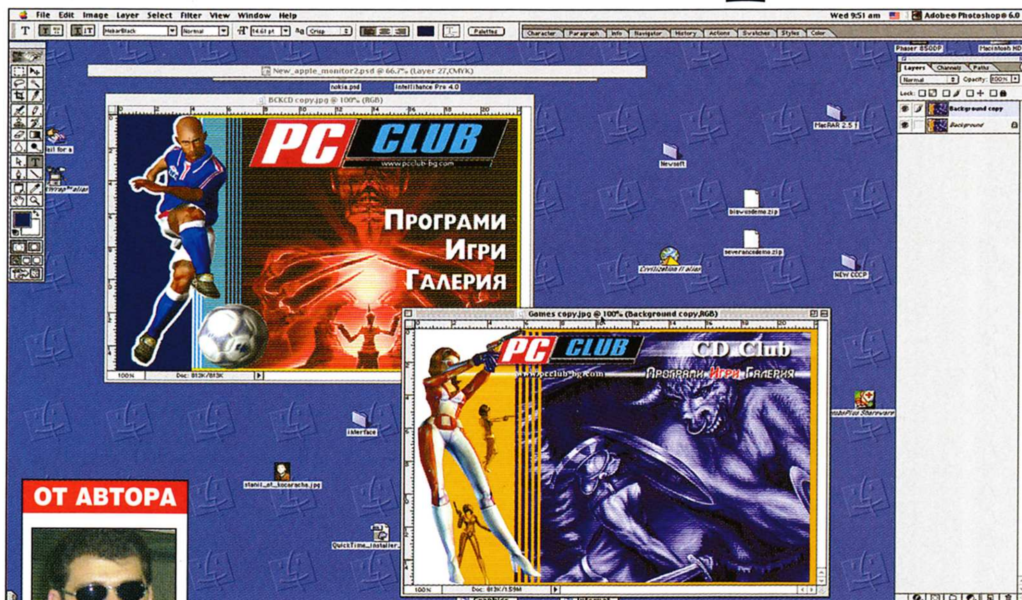
В крайна сметка ще имате само два варианта - да си качите Whistler или да останете на Windows 98, като най-вероятно ще направите избора си според количеството памет, която имате. Третият вариант е Win2000, но ако досега не сте преминали на него, едва ли ще го направите при появата на Whistler. Ако изискванията ви за операционна система все пак съвпадат с изредените по-горе, Whistler би бил идеалният избор. Ако не беше тая пуста памет... Кой знае, може цените на RAM-а да се сринат, докато излезе официалната версия. Или пък да стане чудо и Microsoft да поолекотят системата. Надеждата умира последна. Защото въпреки недостатъците си, Whistler е една добра OS.



Adobe Photoshop 6.0

PhotoShop 6 е дългоочакваният голям ъпгрейд на монополиста при графичните програми. Този път царят в никакъв случай не е гол, а си води и доста помощници.

Станил Божков
s_bozhkov@pcclub-bg.com



Освен вече превърналия се в стандарт за графика в web софтуер – ImageReady, в пакета на PhotoShop 6 има и плъгин за SVG – новият графичен стандарт на Adobe, както и още много дребни помощни програми и демоверсии на почти всички продукти на Adobe. Самият PhotoShop е претърпял много изменения, както в интерфейса, така и в начина на работа. Първото, което прави впечатление, е лентата за настройки на текущия инструмент – доста явно заимствана от CorelDRAW! Реално погледнато, единственото, което си струва да бъде взето от този, придобил печална слава в бранша, продукт. Тази лента наследява палитрата за опции от старите версии на PhotoShop. Може да се спори дали има обоснована нужда от нея, защото тя не прави нищо повече от една палитра, а и заема от безценното пространство на екрана. Промените в интерфейса продължават в малките изменения по палитрите, както и с промени на функциите на някои елементи и бутони. Ако преминете към PhotoShop 6, ще се наложи да промените навиците си и начина на работа, но към по-добро:).

Другата основна разлика между PhotoShop 6 и по-старите версии е поддръжката на векторни изображения в документ на PhotoShop. Още от версия 5 текстът се разглежда като векторен обект, но беше ограничено редактирането му и прилагането на филтри върху текстовите слоеве. Adobe вече си признават, че PhotoShop има векторна машина и я експлоатират максимално. Потребителите на Illustrator ще се чувстват у дома си, във PhotoShop са вградени доста от инструментите на Illustrator. Не само че можете да работите с векторни обекти, но ако импортирате такъв, той си остава във вектори.

ОТ АВТОРА

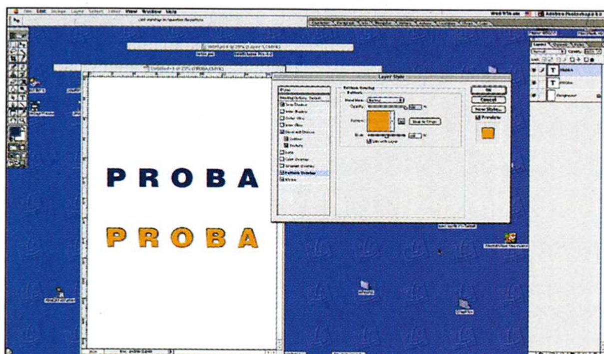


■ Много нови възможности, много допълнения, като цяло по-мощен пакет. Но дали количественото натрупване премина в качествено изменение? Adobe се надява с новата версия на PhotoShop да продължи царуването си в областта на графичните приложения.

PhotoShop запазва цялата налична векторна информация и го прави по по-сигурен и чист начин. Например ако имаме две думи, на едната приложим някакъв ефект като сянка и контур, а втората дума оставим непокътната, PhotoShop ще запази като вектори само непокътнатата дума, другата ще рендерира до растерно (bitmap) изображение. Това извлича максималното и от двете противоречащи си технологии – растерната и векторната.

Другата голяма промяна е във въвеждането на самия текст - вече може да се пише директно върху изображението. Има и наченки на странираща програма с поддръжката на текстови карета и всички видове подравнявания на текста в тях както и сричкопренасяне и прецизен контрол върху всички аспекти на текста.

Третата основна промяна във PhotoShop 6 освен интерфейса и векторната технология са ефектите. Те вече са систематизирани в едно прегледно и многофункционално меню, чрез което имате достъп до всеки ефект или опция на даден слой. Добавени са много дребни и приятни неща като типа и формата на разпръскването на който и да е ефект. Например, ако искаме да имаме двойно оконтуряване на даден обект, просто променяме типа на контура от единичен на двоен и voila, не се налага да се дублира обектът или два пъти подред да го оконтуряваме. Adobe са включили и един дългоочакван модул – този за warping. Така нареченият Liquify направо обезсмисля цял куп други програми като KPT Gel и т.н.



Той разглежда изображението като че ли е наложено върху мрежа, дърпате възел от тази мрежа и картинката се разтегля, но за разлика от прародителя си – пръстчето от старите версии, вече можете да създавате вихри или елементарни 3D-трикове като приближаване или отдалечаване на отделна част от картинката. Благодарение на тази функция създаването на реалистични природни явления на PhotoShop става поразително бързо.

Във PhotoShop 6 е помислено и за уеб дизайнерите. ImageRady, вече във версия 3, е претърпяло доста промени и има почти същия интерфейс като братовчед си PhotoShop 6. Разширено и напудрено, ImageRady вече може да записва в HTML като използва слоеве и CSS. Това дава допълнителни възможности и облекчава работата на уеб дизайнерите. ImageRady продължава да бъде най-добрият софтуер за оптимизация на графика, вече доста по-добър от Macromedia Fireworks.

В тази последна версия на своя флагмански продукт Adobe продължават традицията да правят промени и подобрения, като същевременно запазват усещането на продукта и не принуждават потребителя да променя из основи работните си навици. Версия шест подържа още по-добра Mac-Windows съвместимост дори когато става дума за кирилица. Интерфейсът на приложението е променен към по-голяма функционалност и логичност. Добавените функции за работа с векторна графика правят от PhotoShop 6 достоен конкурент на CorelDRAW! А допълнителните възможности за web ще привлекат още потребители в лагера на Adobe.

CD CLUB



ИГРИ

Arabian Nights	RP
UNREAL Fortress	Нов MOD за Unreal Tournament
Battle Isle 4	Демо на очакваното продължение на култовата поредица
Fifa 2001	Най-новият футбол на EA Sports
Mike's Cards	Изключително богата колекция от пасианси
MoHo	Аркаден екшън
Pacific Warriors	Екшън със самолети от Втората световна война
Road Wage	Екшън рали
Settlers 4 Smack a Thief	Пълна игра. Малък аркаден екшън по мотиви от Settlers 4.
Severance	Едно от най-бомбастичните дема на месеца
Swedish Touring Cars 2	Рали
Zeus	Продължение на Caesar и Pharaoh. Този път с древногръцки богове.

ПРОГРАМИ

Beautiful Calculator	Калкулатор за Windows
Business Card Designer 2000	Направете си собствени визитки
Choice Caster 1.6	Универсален Media Player
Cool Info 99	Подробна информация за вашето PC
Dirc	Интересна програма за IRC
DirectX 8	Пълна инсталация на новия DirectX за Windows 9x/ME и Windows 2000
Dr.Salman's Winbooster 3.59	Програма за оптимизиране на Windows
Guitar Pro 3	Уроци по китара
Helium 1.6	MP3 Manager
Icon Wizard 2	Софтуер за правене на иконки
MaxLister 2.0	Прави каталог на вашия харддиск
Ohaha 1	Napster, Imesh и подобни на едно място
Phonebook	Телефонен указател
Photo Op	Още една програма за обработка на фотографии
Siemens GSM Software	Безплатни програми за писане на мелодии за GSM. Виж стр.58
Too Many Secrets	Кодиращ софтуер
Ulead Photo Explorer 7	Програма за обработка на снимки
Windows Media Player 7	Windows Media Player 7 - Изисква се за гледане на клиповете от галерията

ГАЛЕРИЯ

- **Alice**
- **Civilization: Call to Power 2**
- **Diablo 2 Expansion**
- **Humanity**
- **Settlers 4**
- **Star Wars: Obi Wan**
- **The Longest Journey Soundtrack**

Абонамент за PC Club

Най-сигурният начин винаги да знаете най-новото за игрите и всичко останало от света на компютрите.

Каталожен номер

1577 за PC Club без диск — 6 лв. за 3 месеца, 12 лв. за 6 месеца, 24 лв. за 1 година

1578 за PC Club с диск. — 12 лв. за 3 месеза, 24 лв. за 6 месеца, 48 лв. за 1 година

Пропуснали сте някой брой на PC Club? Можете да закупите всеки от досегашните броеве на списанието от масите на площад "Славейков", в клуб "Матрицата" или директно от редакцията. **Тел.02/9602241, 02/9602226**

ОЧАКВАЙТЕ КОЛЕДНИЯ БРОЙ НА



В него наред с другите изненади ще намерите истината за **Civization: Call to Power 2, Hitman: Codename 47,** ще разберете дали излизащият в началото на декември **realMYST** си струва дългото чакане. Освен това правим всичко възможно да осигурим ексклузивен тест на **Oni, Settlers 4, Battle Isle 4, Giants: Citizen Kabuto** и всичко друго интересно, което се очаква по Коледа :-)


http://gbg.bg